PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • Dreamcast • PlayStation 2 • FRP

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



MORTAL KOMBAT
SPECIAL FORCES

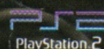
DESTRUCTION DERBY RAW

Bishi Bashi Special

Dragon Valor

Koudelka

 Jet Set Radio

 FIFA Soccer World Championship

VELIKA NAGRADNA IGRA

osvojite

ili neku od 150 drugih super nagrada

broj 6 • godina I
cena: 80 dinara
5 KM • 130 DEN • 4 DEM
ISSN 1450-8400



Majstor Raša: kako da "naštelujete" laser (2)

Nove rubrike • Pile: TV voditelj ili rimski vojskovođa • Trikovi

Vesti • DVD • Poster • FRP • Rešenje: Resident Evil 3 Nemesis

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Dejan Wolf

Grafička priprema:
Branko Jeković

Odnosi s javnošću:
Sonja Šobota

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović, Miroslav Đorđević

Ilustracije:
Valentin Šalja

Lektura i korektura:
Mirela Zozi Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo, Maja Vukadinović, Vlada Lukić, Radovan Subotić, Mihailo Tešić

Štampa:
Grafomarket, Beograd

Grafički filmovi:
Vis studio, 134-618

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
P. Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefon i faks redakcije:
(011) 340-77-12

Pretplata:

za 3 broja	200 din
za 6 brojeva	400 din
za 12 brojeva	800 din

Uplatite željeni iznos poštanskom uplatnicom na poštanski fah 32, 11050 Beograd 22, sa obaveznom naznakom "za pretplatu na časopis"

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. SEPTEMBRA 2000.



reč urednika

I, kako je bilo? Kako ste se proveli? Da li smo vam nedostajali?

Leto je iza nas i vreme je da se svi vratimo poslu kojeg najviše volimo - igrama. Mi smo raspust iskoristili da malo promenimo časopis, uvedemo neke nove rubrike i popravimo stare.

Poslušali smo vaše savete i vesti su sada dobile mnogo više prostora, a imamo i mnogo više vaših pisama i radova. U novim igara pored uobičajenog opisa, sada možete pročitati i komentare svojih omiljenih autora, koji se međusobno mogu potpuno razlikovati. Tu je i nova rubrika "pomagajte drugovi", u kojoj pišete o svojim problemima vezanim za igre ili pomažete drugima ukoliko znate rešenje njihovih problema. Takođe je od ovog broja stalna i rubrika "na vidiku", gde vas informišemo o igrama koje bi uskoro trebalo da se pojave.

Majstor Raša je opet bio vredan i završio svoju priču iz prošlog broja. Napisao je ono što je zanimalo 90% vas - kako naštelovati laser. Do nas su došle i igre za Dreamcast, koje će nesumnjivo vrlo brzo postati hit po lokalnim igraonicama i klubovima, pa smo im shodno tome posvetili više prostora. Uskoro počinje i novi serijal naše i vaše emisije BONUS NIVO, sa izmenjenim i (nadamo se) boljim izgledom, više igara, više nagrada i više zabave.

Tu je naravno i naša nova mega nagradna igra, gde vas svaki mesec nagrađujemo sa velikim brojem vrednih nagrada i gde imate šansu da osvojite ono što svi priželjkujemo PlayStation 2!!!

U septembru se odigrava i drugi po veličini sajam elektronske zabave na svetu i to u Londonu. Imate samo jednom pravo da pogađate ko je pozvan da prisustvuje. Pa naravno, mi!

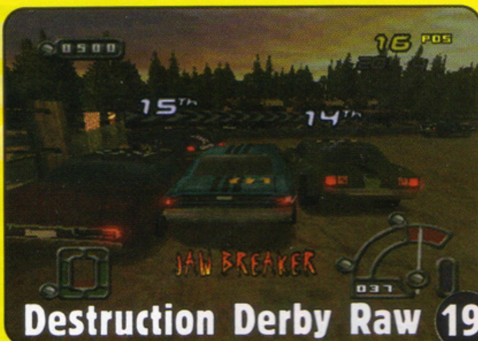
Ne mogu vam ništa obećati u vezi mog ponašanja (jer me je iskustvo iz Amerike tome naučilo), ali je sigurno da ćete na stranama sledećeg broja BONUSA moći da pročitate mnogo zanimljivih informacija sa ECTS sajma.

Do tada pozdrav

D Wolf











sadržaj



Sony Playstation



PlayStation 2



Nintendo 64



Game Boy Color



Dreamcast

Spisak oglašivača iz ovoga broju:

bonus MEGA NAGRADNA IGRA

Od ovog broja pokrećemo mega nagradnu igru u kojoj smo za vas pripremili izuzetno vredne premije. Sve što je potrebno je da čitate naša sledeća četiri broja, popunite našu nagradnu anketu i odgovorite na postavljeno pitanje. Ako budete imali sreće, postaćete vlasnik neke od naših nagrada. Za sve nestrpljive pripremili smo i mesečne nagrade koje ćemo dodeljivati iz broja u broj, a svi dobitnici mesečnih nagrada konkurišu i za veliko izvlačenje koje će se obaviti 10. decembra 2000. u našoj emisiji na BK televiziji.



1. NAGRADA
PlayStation 2 konzola

2. NAGRADA
PlayStation konzola





3. NAGRADA
mobilni telefon



4. NAGRADA
volan za PlayStation

A tu su još i:



PSX analogni kontroler



PSX torba



PSX memorijska kartica



PSX šolja



PSX igre

20 tromesečnih preplata na list bonus
20 majica bonus
20 kačketa bonus
30 majica FRUIT OF THE LOOM

Nagradno pitanje za ovaj mesec glasi:

ŠTA SE KRIJE POD OPCIJOM 3 NA TELEFONSKOM SERVISU 041-20-20-20?

Taxista

✉ **Zdravo genijalci!**

Zovem se Miša i imam 17 godina. Veliki sam obožavalac PlayStation-a, a Bonus kupujem od 3. broja i veoma mi se dopada. Omiljena igrica mi je Jackie Chan Stuntmaster i Gran Turismo 2.
Da li će izaći igra Crazy Taxi za PS1. Imam jedan predlog da uvedete top listu samo za čitaoce Bonusa.
To bi bilo sve od mene.

Miša iz Bora

bonus Igra Crazy Taxi je za sada izašla samo za Dreamcast. Ali ako si čitao vesti iz prošlog broja Bonusa, mogao si da vidiš da su proizvođači igara, Segu dobili "voljno" i da sada mogu da prave igre i za druge konzole. Znači, možemo da se nadamo.

Ženske

✉ **Ćao,**

Ja sam Petrović Jelena (znači žensko) i imam 16 godina što znači da je odavno trebalo da batalim igrice - kako po nekad priča moja mama. Ali ja sam jednostavno, kako to vi kažete "zaražena" igricama. Imam sopstveni "Sony" već 4 godine, sve brojeve "Bonus"-a i najviše volim dobre akcione igre i horore kao i moj otac koji ima 40 godina i još uvek je zaluđenik za igre (ujedno i glavni i odgovorni čovek za finansije).
Elem, svrha mog pisanja je da vam kažem da nemam baš nikakve sreće s vama. Anketni listić iz prvog broja "Bonus"-a mi se negde izgubio, sledeća dva majka je oprala u veš-mašini. Jedino sam četvrti uspela regularno da vam pošaljem, a vi me niste izvukli (ne brinite, poslala sam i peti). Slušajte savete i sugestije čitalaca i ostanite najbolji.

Voli vas Jelena
"Petra Diler" iz Kruševca

bonus Puno pozdravi tvoga glavnog finasijera i neka samo tako nastavi (mislim sa kupovinom našeg časopisa). Kao što vidiš, ni sada te nismo izvukli, ali smo u tvoj primerak stavili dva anketna listića (za svaki slučaj). Valjda ćeš imati više sreće u našoj super nagradnoj igri i osvojiti, recimo, PlayStation 2.

Pomagajte drugovi

✉ **Ćao Bonusovci,**

Dopadaju mi se sve vaše rubrike, a sada bih izložio neke svoje predloge:
- Kao veliki ljubitelj Resident Evil-a poslao sam vam rešenje drugog dela. Ako vam se dopadne nadam se da ćete ga objaviti u ovom ili nekom od sledećih brojeva. Ukoliko budete hteli mogu vam poslati rešenje Director's Cut-a ili pak trojke.
- Savetujem vas da uvedete rubriku u kojoj ćete odgovarati na pisma čitalaca u vezi prelaska nekog dela određene igre.
Toliko od mene, i ako ovo pismo ne objavite bar ga pročitajte i razmotrite moje predloge. Unapred zahvalan

Janković Milan

bonus Hvala na rešenju koje si nam poslao. Ali kako smo u prošlom Bonusu objavili rešenje RE Gun Survivor-a, a u ovom RE 3 Nemesis, mislim da bi svima pripala muka ako još jednom vidimo spojena slova R i E. Što se tiče tvog predloga za novu rubriku - pogledaj malo bolje stranu 73 u ovom časopisu.

Vezdra raja

✉ **Pozdrav Bonusu**

I svim "bonusovcima". Zovem se Daniel imam 9 godina i veliki sam zaljubljenik u Soni Plej Stejšn. Javljam se iz Republike Srpske iz Brčko distrikta. Odličan časopis, skup ali istovremeno veoma kvalitetan. Žao mi je zbog ove situacije (pokidanih veza između nas) pa ste zbog toga mnogo skuplji kod nas (5 km). Inače sve nam je mnogo skuplje: Soni Plejstejšn je duplo skuplji nego u Srbiji a kvalitetan CD sa novijom igrom je oko 10 km. Ponuda je vrlo slaba iako je novi P.S. veoma popularan, većina događaja se odvija u par P.S. klubova. Toliko za sada. Puno sreće u budućnosti za Bonus da nam i dalje redovno dolazi. Svim igračima što više nivoa želi

Simonović Daniel, Brčko

bonus Hvala za informacije o stanju u Republici Srpskoj. Možda je kod vas sve skuplje, al' se bar živi zdravije. Mislim, 5 kilometara za jedan Bonus nije malo, zar ne :-)

Novi urednik

✉ **Ovo pismo**

vam piše jedan vaš kupac. Radi se o vašem časopisu. Po mom mišljenju ima veoma mnogo nedostataka.
1. Sve igre su baš previše lepo opisane. Mislim ocenjivanje nije baš realno. Znam da je vaš cilj da ljudi dođu u "Beosoft" i kupuju igre bez obzira na kvalitet. Budite realni i pošteni prema nama koji kupujemo vaš časopis. Ako je nešto loše recite lepo da ne valja i da je totalno bezvredno.
2. Trošite previše prostora na reklame. Sam časopis je reklama za sve igre i dodatke.
3. Broj ljudi koji se interesuju za Game Boy, Nintento 64, Dreamcoast je veoma mali. Smešno je trošiti prostor za takve stvari. Dreamcoas i Sony 2 nisu čak ni u prodaji za koje ljude postoje takve rubrike.
4. Poster je isto trošenje papira. Ako on nekom treba u redu.
5. Cena za opise boljih igara (Sony 1) saveti vašeg majstora i poneka najava novih igara i rešenja starih ne bi smela da pređe 45 dinara (uračunat je i papir). Časopis "The Gamer" za nižu cenu od vašeg daje opis za PC i Sony 1 sa realnim ocenjivanjem i stručno napisanim tekstom, rešenjima starih igara, na istom papiru i još uz nagradnu igru. Iza njih ne stoji nikakva kompanija pa oni opet uspevaju da (prežive) zarade.

Jančić Aleksa

bonus Zdravo kolega. Baš me raduje da je još neko kritičan prema radu redakcije osim mene. Međutim, nije sve tako crno kao što se čini iz ovog pisma.
1. Da li su ukupne ocene od 20% ili 30% suviše visoke? Da li iko čita tekstove Uroša Tomića, koji više voli da nagrdi igru, nego "'leba da jede"? Kakve veze ima naše ocenjivanja igara sa Beosoftom? Da li se igrice koje su opisane kod nas kupuju isključivo tu ili mogu da se kupe na bilo kom drugom mestu?
2. Svaki časopis koji želi da opstane računa na reklame kao jedan od glavnih izvora prihoda. Brojka od oko 30% strana časopisa za reklame je uobičajena u svetu. Bonus ima mnogo manje reklama od te cifre. Sa druge strane ima mnogo više opisa igara po broju nego bilo koji drugi strani, pa i domaći časopis.



Pešić Goran, Novi Beograd


Bakliža Boris, Kragujevac



Polovina Viktor, Beočin

3. Nemaju svi ljudi PlayStation. Ogroman broj ljudi ima Game Boy (inače po prodaji odmah iza PSX-a). Dreamcast će tek da se probije na naše tržište (pogotovo posle pojavjivanja kopija), a PlayStation 2 će tek doći. Ako ne bi objavljivali prikaze za PS2, kako bi uopšte ljudi znali kakva je to konzola i da li igre na njoj valjaju?
4. Jedna od glavnih zamerki naših čitaoca u prvim brojevima se odnosila baš na poster: većina je insistirala da ga stavimo u časopis.
5. Pomenutih 45 dinara ne mogu da pokriju ni troškove štampe i redakcije (uračunat je i toalet papir), a kamoli da donesu nekakvu zaradu. Što se tiče tekstova, na čitaocima je da prosude.
P.S. 80 je još uvek manje od 85.

Zlatna ribica

✉ **Dragi Bonusovci,**

Zovem se Olja (dečak) Jevtović. Pišem vam po drugi put u nadi da moje pismo neće završiti u kanti za smeće. U prvom pismu sam vas zamolio da napišete trik za Army Men W.W. i vi ste to uradili. Zbog toga vam se puno zahvaljujem. Zahvaljujem vam se i na objavljenom rešenju Sillent Hill-a. Zamolio bih vas za šifru o igricama Colin McRae Rally 2 i o igri NFS 5. Takođe bih vas molio da u rubrici evo rešenja objavite rešenje za Resident Evil 3.

Olja Jevtović

bonus U ovom broju ispunićemo ti želju za trik za igru Colin McRea Rally 2. Takođe ćemo ti ispuniti želju za rešenje igre Resident Evil 3. Za treću želju ćeš morati da uloviš zlatnu ribicu.

Opet on

✉ **Gde ste kraljevi**

Nisam mogao da verujem da ste me po drugi put izvukli. Mislio sam glupo je sad i po drugi put, ali ispalo je tako. U ovom broju ste stvarno ispali kul više vesti, više igrica, više trikova, a za poster ni da ne pričam. Za rubriku "Poznati igraju" sam bio oduševljen iako se nisam takmičio za fudbalsku loptu sa potpisom Mate. Najviše što mi se svidelo u ovom časopisu jeste rubrika "Predstavljamo" jer ste sada prikazali sve šta se tamo zbilo. Kao pohvalu bih pozdravio celu redakciju "Bonusa", kao kritiku... (vi znate).

1. Kad će biti evropska premijera i gde PS2?
2. Šta će PS2 sadržati od hardvera?
3. Kad će izaći mod čip za PS?
4. Kad će doći kod nas najnovija Sonijeva konzola?
Puno uspeha želi vam

Koljić Srđan

bonus Gde si majstore? Prosto nam nedostaju tvoja pitanja. Šta da radimo kad nas ostali samo hvale (i kritikuju), a ne pitaju nas ništa .
1. Premijera je zakazana u Londonu, na čuvenom ECTS sajmu, koji se održava od 3. do 5. septembra. Imaš jednom pravo da pogodiš ko će biti tamo? Pa naravno, ja!!!
2. O tome smo već pisali podrobno u našem broju 2.
3. Verovao ili ne, već je izašao. Doduše samo za japansku verziju, jer ona jedina za sada i postoji, ali verujemo da će se pojaviti za evropsku odmah po izlasku.
4. Kod nas već ima da se kupi japanska verzija PS2. Što se tiče evropske, ona će se pojaviti u prodaji početkom decembra.

Ljubitelj horora

✉ **Ćao Bonusovci!**

Bonus je pun pogodak. Voleo bih da tako i nastavite. Oduševili ste me kada ste objavili rešenje za moju omiljenu igricu Sillent Hill (Hvala). Zanima me da li da očekujem nastavak ove legendarne igre. Zamolio bih vas da u nekom od sledećih brojeva objavite poster već pomenute igre i rešenje za Resident Evil 3. Želim vam puno sreće i uspeha u daljem razvoju. Vaš verni čitalac

Dragan

bonus Mnogi su nam tražili rešenje igre Resident Evil 3, pa smo ga zato i objavili. Što se tiče nastavka igre Sillent Hill, ono se očekuje, ali ne u skorijoj budućnosti i najverovatnije za PlayStation 2.

Ovo je vaš i naš časopis, pa nam zato pišite i kažite šta bi ste želeli da vidite u njemu. Nemojte samo da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to već znamo. Pitajte šta vas zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolja objavljena i nagrađena časopisom.



Stanković Ana, Niš



Danilo Jokanović, Bar



PS2 kasniiiiii!

Evropska premijera PlayStationa 2 je bila najavljena za 26. oktobar... I sva deca su mirno spavala i sanjala početak nove školske godine, jer im je on najzad obećavao nešto lepo...posle 1. septembra, ni 26. oktobar nije tako daleko, zar ne? E, ali zato 24. novembar JESTE!!! "Zašto, zašto, zašto, zašto?", pitate se vi, a bogami i mi. Pa, Sony je naravno odmah požurio da opravda ovaj potez, i to tako da opet oni ispadnu šmekeri. Naime, predsednik Sony-jeve evropske filijale (gosp. Chris Deering, ako nekog zanima) izjavio je da je prodaja PS2 konzola u Japanu do sada premašila i najoptimističnije prognoze, pa će novi datum pojavljivanja dati Sony-ju još malo (mesec dana?!) vremena da snabde evropsko tržište neophodnim (prognoziranim) brojem konzola. Dražesno. No, vredi čekati, s obzirom da po ceni od 870 DM (koliko će PS2 koštati u Nemačkoj, zemlji porekla omiljene nam valute) nova Sony-jeva konzola neće baš odmah biti dostupna prosečnom kupcu kod nas. (MT)

Evo nama Tomb Raider-a V



Lare nikad dosta. Pa, dobro - možda ponekad malo preteramo sa količinom vremena (i prostora) koji posvećujemo vratolomnici u kaki šortsu, ali ne krivite nas - samo smo deo opšte medijske histerije koja evo traje već godinama i izgleda nema nameru da skoro prestane, s obzirom da je najavljen NOVI Tomb Raider! Da, da istina je - iako se o tome već duže vreme mrmori u posvećenim krugovima, studio Core Design je najzad pustio i parče zvanične informacije u javnost. Tomb Raider V će se u stvari zvati Tomb Raider Chronicles, pojaviće se na jesen za sve moguće platforme, (da sad baš ne nabrajam...) koristiće isti endžin, kao i do sada u pitanju je akciona avantura, a u glavnoj ulozi biće - naravno, neprevaziđena Lara Croft. Zar ste sumnjali? Pa, dobro ništa novo pod kapom nebeskom, ali valjda je baš to ono što horde Larinih obožavalaca i žele. A i Tomb Raider IV je bio najbolji Tomb Raider posle prvog... treba to nadmašiti. (MT)

PS One razbija!



Sećate se da vas već nekoliko brojeva u nazad ložimo s vestima o reizdanju originalnog PlayStationa, samo u džepnoj varijanti? Kako se ne bi sećali? Pa, Ps One, kako se nova-stara konzola zove, je izgleda bio pun pogodak za Sony. (Kao da im je trebao...). Za samo tri nedelje od kada se pojavio u Japanu (sredinom jula), PS One se prodao u preko 200 000 primaka, što je više od sabrane prodaje Nintenda 64 i Dreamcasta u istom periodu! Ovaj podvig je još veći, ako se uzme u obzir da se originalni PlayStation praktično više ni ne prodaje na dalekom istoku, pošto sve igre za PS možete igrati i na PS2. (Da, istina je. Provereno. Dosta o tome.). Šta je moglo naterati ljude da progutaju ovaj klasičan "stara stvar uvijena u nov omot" lihvarski potez Sony korporacije? Pa, osim neosporno slatkog dizajna, verovatno je da su mnogi ljudi uzeli jedan Ps One istog dana kada i svoj primerak Final Fantasy IX (do sada prodat u preko 3 miliona primeraka samo u Japanu), koji se sasvim slučajno pojavio skoro istog dana kada i PS One, prodaje se na istim mestima kao i PS One, a i Square je "oficijelni" proizvođač igara za Sony... (MT)

Sega najavila @barai

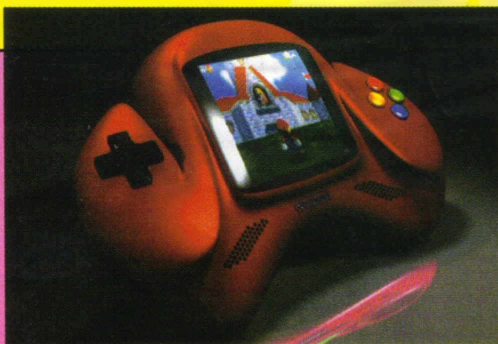
Ne, nije u pitanju e-mail adresa na kojoj možete kontaktirati upravni odbor Sege da biste ih izmolili da vam poklone jedan Dreamcast, iako zbog "majmunčeta" deluje kao da jeste. (Da je to u pitanju, ovo bi bila prva korisna vest koju si našao - prim. ur. Slažem se - prim. au.). U stvari, radi se o nazivu za novi standard, koji Sega želi da promoviše u budućnosti. Verzije igara koje na sebi imaju "@barai" biće, u suštini, normalni Segini naslovi, ali moći ćete da igrate samo prvih nekoliko sati igre koja ima @barai oznaku. To znači da ćete moći da kupite @barai igru (po ceni oko 10 USD - daleko nižoj od "obične" verzije iste igre) i procenite da li vam se sviđa. Ali Sega ne bi bila Sega da ne postoji još jedna fora. Naime, ako vam se igra svidi, ne morate da bacite taj CD i kupite "punu" verziju. @barai verzija je u stvari ista, osim što na određenom mestu na samom GD - ROM-u postoji šifra koja onemogućava dalje igranje. Ako vam se igra svidi - vi se samo logujete na Internet pomoću svog Dreamcasta, platite Segi ostatak para, i skinete šifru koja će otključati GD - ROM. Groovy. Pirati, pročitali ste ovo? Da li ćemo mi to uskoro moći da igramo originalne igre za DC po tričavoj (u odnosu na pravu) ceni od dvadesetak DM? (MT)



Dreamcast

vesti

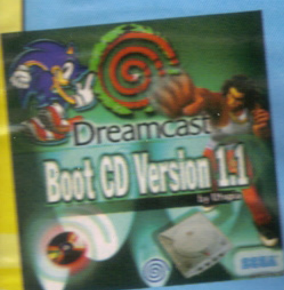




Tiltujte svoj GameBoy!

Naslov bi u stvari trebalo da bude "Tiltujte svoj Game Boy Advance", ali ne zvuči toliko poetično... O čemu se radi? Nintendo planira da za Game Boy Advance razvije mehanizam, koji će biti osetljiv na promenu ravni (što se u narodu zove tilt - na fliperima). Osetljivi senzori za pokret će činiti da igra reaguje na vaše fizičke akcije - na pravi način, naravno (za razliku od tiltovanja flipera). Ako, na primer, volite da zanosite levo-desno dok igrate simulaciju vožnje (kao recimo, neki članovi redakcije, čiji inicijali počinju sa Miljan) ovo će biti prava stvar za vas. Prva igra koja će podržati "tiltovanje" će se zvati Kirby Tilt N Tumble i pojaviće se u Japanu krajem ovog meseca - što znači da će i sam "tilter" uskoro! Da li će stvarno raditi onako kako svi u redakciji zamišljamo, ostaje nam da ... zamišljamo. (MT)

Boot disk za Dreamcast



But? Disk? Dreamcast? Ma znate deco, to je ono kad velike čike pričaju: "morao sam da napravim but disk da bih mogao da podignem sistem". Ne pale vam se lampice? Zvonce ne zvrji, ne? Ništa da pokušamo ovako. Da li znate da je do sada bilo nemoguće napraviti kopiju igrice za Dreamcast? Znate? Dobro, na pravom smo putu. Zbog toga što smo do sada imali na raspolaganju samo originalne igre za Dreamcast, isti nikako nije mogao da stekne (zasluženu) popularnost, jer kao što znate originali koštaju (previše za sve nas, dobro, za većinu nas). A sad kada imamo kopije, biće igara za Dreamcast koliko volite, i što je najvažnije po ceni koju volite.
Kako to radi? Pa, postupak je sledeći. Po uključenju mašine ubacite dotični but disk pod nazivom Utopia Boot disk version 1.1. Sačekate par sekundi da ga sistem konstatuje, pritisnete Play i kroz nekoliko trenutaka, pojaviće vam se na ekranu Utopijin logo i obaveštenje da možete ubaciti igru. Pardon, kopiju originalne igre.
Od tog trenutka na dalje sve je kao i obično, sem činjenice da ste igru platili drastično manje. Kad budete želeli da promenite igru, ponovite postupak, neće vam biti naporno, samo pomislite na to koliko košta original igra i odmah će zamena ići kao od šale. To je to, dok ne dođe čip i ovo rešenje je prihvatljivo. (ML)

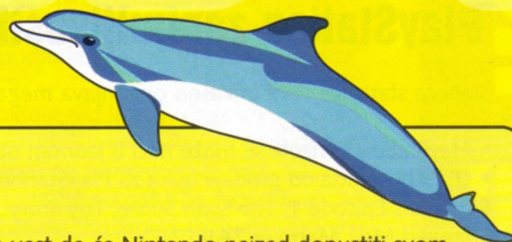






Čip i za PlayStation 2

Posle pojave mod čipa za Dreamcast, eto nama sreće i za PlayStation 2! Vredni i entuzijastični ljudi širom sveta su se odmah potrudili, tako da preko mreže već može da se nabavi mod chip za PS2, iako se PS2 još uvek nije pojavio na zapadu. Ako ne znate šta je mod čip, kupite Bonus br.4, gde sam vam sve to lepo objasnio. Ne pada mi na pamet da to ponovo... (OBJASNI!-Darko) Dobro, de.
Mod čip je ono što imaju svi vaši PlayStation-i i omogućava vam da igrate piratske i NTSC igre. Eto. Dakle, sada kada svi znamo šta je mod čip, da znate i da dotični za PS2 omogućava čitanje narezanih CD - ova za PS i PS2. (Prodavci na mreži to zovu Back up CD, hahaha...BANG (zvuk pogibije od smeha), ali svi znaju čemu mod chip zaista služi...ko bi normalan pravio kopiju igrice na PlayStation-u za LIČNU upotrebu!?! Izvinite me dok ponovo poginem od smeha...). Čipić vam omogućava i čitanje svih standarda (NTSC i PAL), ali za sada vam ič ne pomaže u vezi sa DVD - ovima - s obzirom da je piratovanje DVD - ova i dalje preskup i riskantan posao, pa piratovanih DVD - ova ni nema. Srećom, i dalje je većina igara za PS2 na regularnim CD - ovima, a i dok dođe dotle da sve budu na DVD - u, ne brinite - već ćemo uveliko imati razgranatu DVD pirateriju. (MT)



Nintendov Dolphin će najzad zaplivati!

Iz pouzdanih izvora, na površinu uzburkanih voda tržišta konzola isplivala je vest da će Nintendo najzad dopustiti svom dugo očekivanom projektu da... ispliva na površinu. Jeste, u pitanju je već GODINAMA najavljivani Dolphin, koji bi (prema tim pouzdanim izvorima) trebalo da se prvi put prikaže javnosti (probranoj, doduše) na sajmu ECTS 2000, koji se održava od 3. do 5. septembra u Londonu. Probranoj javnosti? Pa, očekuje se da će tehničke mogućnosti nove konzole, koja se sada izgleda zove Star Cube (bljak, Dolphin je bilo bolje), biti prikazane "iza zatvorenih vrata". Sve ostale detalje o novoj konzoli Nintendo krije kao zmija noge, ali zato vas možemo obradovati vešću, da će se na istom sajmu dogoditi svetska premijera novog Game Boy-a, po imenu GameBoy Advance. (MT)





Kako je velik!

Ovaj put je u pitanju nešto zaista veliko. U stvari ogromno. I možete ga prikačiti na svoj PlayStation... Naravno, u pitanju je novi... kontroler!
Sada, kontroler je reč koja možda ne opisuje najbolje "čudo" koje nam stiže iz kompanije Blaze, a zove se (prilično slikovito) Home Arcade Twin Shock. Naime, prokletinja je u osnovi skoro dva i po puta šira od standardnog PlayStationa! Najviše liči na odvaljeni deo sa aparata za igranje - crna ploča sa dva džojstika i bezbroj dugmića. (Dobro, ne baš bezbroj, ali 26!?) Naravno, ono "Twin" u nazivu proizvoda znači da je ovaj kontroler u osnovi zamišljen za što kvalitetnije "nadigravanje" dva protivnika, ali (naravno) sasvim je upotrebljiv i za solo varijantu. Pored standardnih dugmića koji zamenjuju one na Dual Shock kontroleru, tu su i dugmići sa komandama Turbo i Slow motion. Ovo prvo, kada ga pritisnete uz neko drugo dugme, čini da se to dugme registruje kao da je na "auto-fire" - jako korisno, što se ne može reći za Slow motion. Naime, to dugme bi trebalo da omogući usporeno prikazivanje igrice, tako što je stalno pauzira... Iako zvuči apsolutno beskorisno, oprobali smo ga... i nije ni radilo. To je ujedno i jedina loša strana ovog kontrolera - osim dizajna. Iako "crno - crvena ploča" dizajn nije baš za provrištati od sreće, daleko je od ružnog... Ali, pošto je HATS napravljen tako da su kontrole za oba igrača na istoj osnovi, moraćete i da sedite pored onoga protiv koga igrate - što nije uvek prijatno iskustvo - pogotovo ako igrate ISS Pro Evolution sa Darkom. (MT)

Mobilni Sony

Ovo leto definitivno pripada japanskoj korporaciji koja je toliko ulepšala naše živote svojim malim sivim (a sada i većim, crnim) sistemom za digitalnu zabavu po imenu PlayStation. Uz svu furtutmu i prašinu oko pojave PS2 na zapadu (u ovom slučaju smo to i mi, hehe...kada nešto treba kasnije da stigne kod nas, onda smo zapad... divno), pa još i reizdanje originalnog PlayStationa, Sony ne namerava da ostavi tržište igara na miru. Bar u Japanu. Najnoviji potez prijateljske nam korporacije najavljen je za "uskoro", a radi se o dogovoru sa Japanskom kompanijom DoCoMo, koja se bavi mobilnom telefonijom i Internet provajdingom. Dve korporacije će se udružiti na zajedničkom projektu koji će omogućiti ljudima da igraju igre za PS One preko DoCoMo Inetrnet-mobilnih telefona. Zaboga! IGRE ZA PS ONE! Sony izgleda pokušava da produži život originalnog PlayStationa duže nego što je to fizički moguće. A izgleda da će im i uspeti... (MT)

PlayStation zanimljivosti

Sledeća statistika nam efikasno objašnjava mega-uspeh PlayStation-a u svetu:

- PlayStation konzola se može naći u jednom od četiri američka domaćinstva.
- U 1999 zarada od prodaje igara za PlayStation je bila veća od zarade filmova Star Wars Episode 1, The Sixth Sense, Toy Story 2, Austin Powers The Spy Who Shagged Me i Matrix-a ZAJEDNO.
- U 1999, približno 4 puta više ljudi je kupilo PlayStation igre nego što ih je posetilo Disneyland, jedno od najpopularnijih turističkih atrakcija na svetu.
- Kolor televizoru je trebalo čitavih 13 godina da ga poseduje svako deseto domaćinstvo u Americi. Video rikorder je nešto bolji sa 11 godina. CD playeru je trebalo 6 godina, DVD-u - 3 godine, a PlayStation je šampion sa jedva dve godine. (ML)

Ratovi konzola - kuda to vodi?

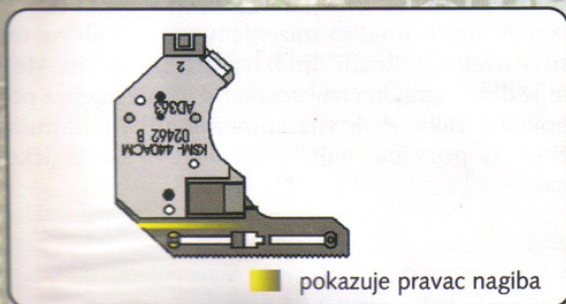
"Čini mi se da najveća opasnost za civilizaciju kakvu poznajemo, ne leži u činjenici da se nuklearni arsenali nalaze u rukama ljudi koji bi se mogli opisati, blago rečeno, kao nemoralni, niti u činjenici da nam je priroda do guše zagađena otpacima i izduvnim gasovima, kao posledicom pokretanja celog sveta na naftu - koje ionako neće više biti za 30-ak godina. Nije toliko zabrinjavajuća ni opšta globalizacija u svetskoj privredi sa ciljem da oni koji već imaju toliko para, da ne znaju šta će s njima steknu kontrolu i nad ostatkom (para). "Čak ni verovatan razvoj kućnih elektronskih aparata u pravcu jednog uređaja koji kontroliše sve - od pranja posuđa do pristupa Internetu - nije sam po sebi toliko strašan. Strašno je što se sve to itekako u poslednje vreme vidi i na tržištu konzola - i to je sve primetnije!
O čemu je ova vest zapravo? Pa, recimo da kada sam saznao da je Sega uložila 100 miliona dolara u marketing Dreamcasta SAMO U SAD-u, postalo je jasno da nije sve u redu sa svetom. Onda je DC i zvanično postao produkt koji je doneo najviše zarade (ikada) nekoj kompaniji u trenutku kada se pojavio. Potom je došao PS2. Iako Sony nije objavio koliko planira da potroši na američku marketing kampanju, eksperti se slažu da je u pitanju brojka, bar duplo veća od Seginog budžeta. Kao da ni to nije bilo dosta, eto nama X-Boxa, za koji Microsoft kaže da planira da potroši oko 500 miliona dolara - pogodili ste - na marketing u SAD! Kuda sve to vodi? Pa, za početak, to nam govori da je industrija video igara neosporno postala jedna od najbitnijih na svetu. Šta nam još takvo stanje stvari donosi stvarno ne znam, ali znam da ćemo u skorije vreme igrati igre kakve sada ne možemo ni da sanjamo! Pitanje je samo da li ćemo imati vremena i za nešto drugo... (MT)



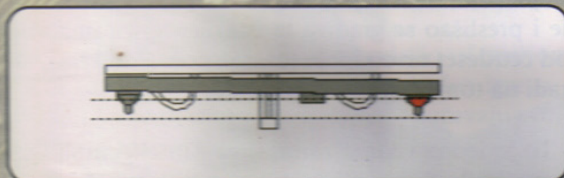


Problemi sa laserom (2)

Slika 8. Pogled na "sanke" sa donje strane ukazuje na njihovo uništenje - žuta linija u donjem levom delu slike



Slika 9. Ovde se vidi kako su sanke nagnute unazad, usled potrošenog klizača. Na modelima 55xx, 70xx, 75xx i 90xx ovaj klizač može da se zameni, a oštećenje je gotovo nevidljivo i nalazi se na "šini" vođica (videti sliku 3 iz prethodnog broja).



Slika 10. "Super lepkom" treba zalepiti parče lima veličine 3 x 5 mm i debljine 0.3 mm. Umesto lima može poslužiti i plastika stare diskete od 3.5 inča.



Da ne ostanemo nedorečeni, pre nego što se upustite u rasklapanje "lasera" isprobajte još i sledeće:

-Stavite CD i uključite PlayStation, ali sa otvorenim vratima. U gornjem desnom uglu se nalazi prekidač, koji kada pritisnete (najbolje tupim delom grafitne olovke) omogući da se CD zavrti.

ČUVAJTE SVOJE PRSTE! Posmatrajte sočivo "PICK-UP-a". Ukoliko se i nakon 15 sekundi ni malo ne pomeri, neispravan je "PICK-UP" motor. Otpustite prekidač. Kad CD prestane da se vrti, izvadite CD i isključite PlayStation. Udarite čvrgu u predelu "PICK-UP" motora (videti sliku 3 iz prethodnog broja) i probajte sve iz početka ovog pasusa. Ako je ovo pomoglo i "PICK-UP" počne da se pomera, vreme je za zamenu "PICK-UP" motora. To učinite što pre, kako ne bi došlo do pregorevanja integrisanog kola, koje upravlja ovim motorom.

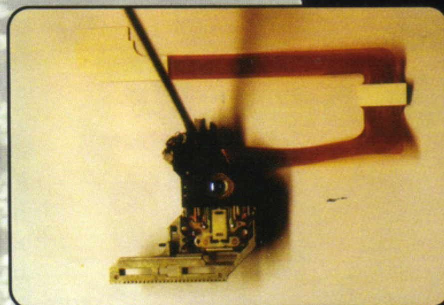
- Ako ovo nije uzrok što vaš PlayStation povremeno reprodukuje isprekidanu sliku ili ton, slobodno ga postavite vertikalno. Dobro bi bilo da ga obezbedite sa nekoliko omiljenih knjiga, postavljenih sa obe strane. Ukoliko se reprodukcija poboljša najverovatnije je neispravan motor koji okreće CD i to iz razloga većeg međuprostora između osovine motora na kojoj je kapica i vođice te osovine, koja se od duge upotrebe pohabala. Tada je neophodno zameniti i motor i "kapicu" koja drži CD.

- Možda malo poboljšate rad lasera (pogotovo sa starijim i malo izgrebanim diskovima) ukoliko mali potenciometar, koji se nalazi na provodničkoj foliji "lasera" okrenete u smeru kazaljke na satu za maksimum 30 stepeni. Pre nego počnete, zapamtite prvobitan položaj ili ga obeležite nekim tamnijim flomasterom. Ovoj operaciji pristupite tek ako ništa od prethodnog nije pomoglo!

- Za sam kraj: ako ništa od ovih saveta nije pomoglo, vreme je da zamenite kompletan "laser" ili ceo PlayStation.

Nadamo se da će ovo pomoći u borbi protiv raznih, uglavnom neistinitih priča o "štelovanju" lasera...

Potrebno je povremeno obrisati sočivo i ogledalce, koje se nalazi ispod sočiva. Najbolje je sa bebi štapićima natopljenim u alkohol. Za ovu operaciju je potrebno kompletno rasklopiti laser, uz odvrtanje još jednog vijka koji drži plastični poklopac, koji to ogledalce štiti od prašine (i naših pogleda). Ne pokušavajte ovo čišćenje ničim drugim osim čistim alkoholom!





Sada sve to što ste rastavili, lagano i pažljivo, vratite na svoje mesto! Ništa ne radite na silu!! Vraćanje zupčanika (vidite sliku 4 iz prethodnog broja) možda zahteva malo "grubosti".

P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost...

drži vodu...



Maja Vukadinović

Firma Fesneksmekleftnext

Šta je starije: Pile



poznati igraju

- Personalni računar Pentijum 1 nabavio sam pre tri godine i kao što je red, prvo što sam pored Interneta instalirao, bile su video igrice. U to vreme od igrica su bili aktuelni neki motori koje sam obožavao da vozim, ali je ipak bilo najzanimljivije "učestvovati" u svetskom prvenstvu u fudbalu u Francuskoj. Ta igrica je bila toliko realno urađena, da me je to prijatno iznenadilo. Imali su čak i žagor gledalaca na stadionu, a mogao si da biraš čak i maglu (?!) koja će u jednom trenutku "pasti" na teren. Obično bih izabrao da naša reprezentacija igra protiv Brazila.

Šta te je kod te igrice posebno impresioniralo?

- Najviše mi se dopao taj bekgraund. Obično su igre šture i urađene tehnički precizno za ono što treba da radiš sa njima, a slabije su opremljene. Ovo je sigurno bilo veoma dobro plaćeno, pa je igrica za to svetsko prvenstvo urađena veoma moćno.

Da li si posle napredovao, odnosno prešao na PlayStation?

- Na PlayStation-u nisam igrao, niti ga posedujem. Video sam kako to funkcioniše i voleo bih da probam, mada to nije moj fazon.

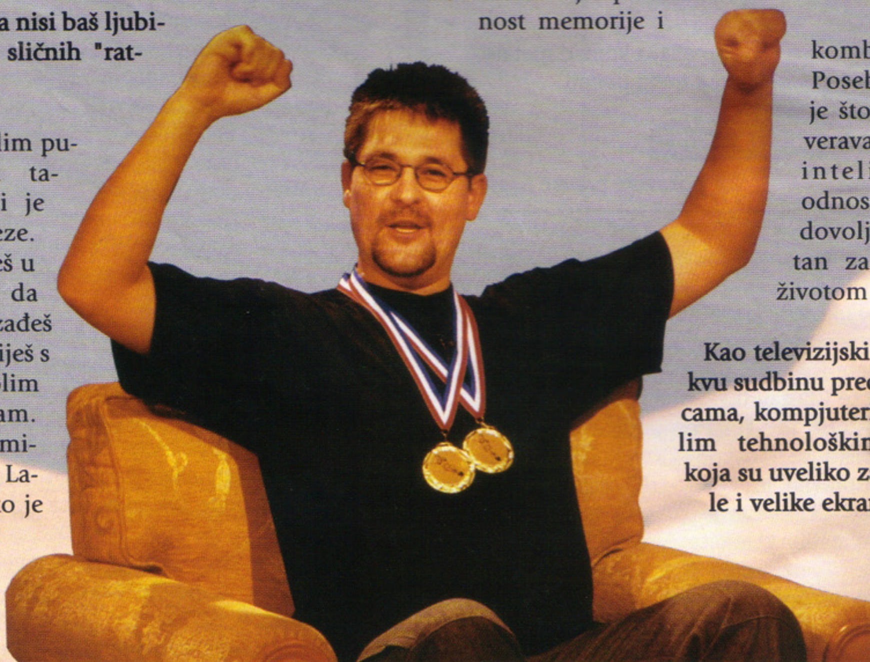
Da li to znači da nisi baš ljubitelj pucnjava i sličnih "ratničkih" tema?

- Uopšte ne volim pucačine, a ni tabačine. To mi je nekako bezveze. Možeš da izađeš u streljanu, pa da pucaš, i da izađeš napolje da se biješ s nekim, a ja volim da razmišljam. Mojoj ženi je omiljena junakinja Lara Kroft zato što je žensko i sve ubija. Mada, imao sam i ja puno takvih igara, recimo strategije, ili dvehiljadita svemirska strategija, koja je zasnovana na borbi negde u kosmosu. Sećam se igara gde se prelaze nivoi sa sakrivenim ključevima, sa traženjem rešenja, ali na to su se uvek više "ložili" ljudi u mom okruženju. Meni je divna igra ona najprostija: slaganje kuglica po bojama. Tako se razvija kombinatorika i smiruju živci. U principu, najviše mi odgovaraju logičke igre.

Rimski vojskovođa

Pile priča kako dugo nije mogao da se odvoji od igrice "Cezar 3" koja se bavi istorijom starog Rima. Krene tako on, kao neki rimski vojskovođa, da gradi puteve, naselja, hramove, škole, onda se bori protiv požara i drugih elementarnih nepogoda i radi praktično sve što mora jedan državnik. Zahvaljujući njoj naučio je mnogo o zakonima ekonomije i preslišao se gradiva iz istorije. Igrica ima više od četrdeset nivoa i Pile još nije došao do kraja, ali radi na tome...

- To je jedna veoma zanimljiva i inteligentna igra koja, hvala Bogu, nije vezana za pucanje. Ja se na ovaj način odmaram. Zato ne volim te pucaroške i tučaroške igre gde se mnogo energije troši. To je za neki drugi soj ljudi koji želi da se drugačije zabavi. Ja hoću da se opustim. Želim da sat - dva provedem za svojim personalnim računarom i da se relaksiram, da se psihički bavim nečim što je lagodno i što razvija sposobnost memorije i kombinatorike. Posebna priča je što tako proveravaš bazičnu inteligenciju, odnosno da li si dovoljno pametan za bavljenje životom na Zemlji.



Kao televizijski čovek, kakvu sudbinu predviđaš igricama, kompjuterima i ostalim tehnološkim čudima koja su uveliko zauzela male i velike ekrane?

...odgovara na pitanje:

...ili kompjuter?



- Televizija sve više postaje neka vrsta video igrice. U svim reklamama i uopšte u radu na televiziji, sve se više koriste kompjuteri za pripremu programa, kao deo emisije ili podrška podacima. Kvizovi, sve vrste igara na sreću su softverski perfektno urađeni i sve se više ide na to. Ovo je era multimedijalnog spajanja medija u kompjuteru. Televizija je sada deo kompjutera, i sa karticama i raznim dodacima možeš sve to zajedno da koristiš. Čak postoje sajtovi na kojima možeš da pogledaš neki film ili utakmicu, tako što biraš termin koji želiš. Time se uništava televizija kao medij. Više neće biti potrebno da ti neka stanica emituje program preko antene, već će jednostavno svaki korisnik na svom personalnom računaru ući u neku TV stanicu, na primer BBC, i startovati svoju omiljenu emisiju kad on hoće, odnosno kad ima vremena, a neka fudbalska utakmica će na Internetu već biti snimljena, pa ćeš je odgledati kad možeš.

Znači, televizija vs. video igrice 0:1 (u gostima)?!

- Softverski sistem rada je zagospodario televizijom, tako da će to sve više zauzimati primat. Video igre su danas toliko razvijene da Amerikanci već obučavaju svoje pilote putem realne video igre poletanja, sletanja i borbe. Čak i u Beogradu postoji nešto slično, radi se o nekim igricama o bombardovanju koje se razmenjuju među hakerima.

Kako bi putem telešopa prodao neku igricu?

- To bi moralo da bude suludo. Na primer, kupite video igricu za pomeranje vremenskih uslova! Recimo, ti putem personalnog računara zatamniš svet tako što pustiš oblak. Zamisli samo da si na plaži i da je UV zračenje veliko, i da ne može da te spasi suncobran, pa onda daljinskim upravljačem spustiš oblak iznad sebe, jer on smanjuje zračenje. To bi bilo super.

Da li pripremaš neku novu emisiju?

- Na TV Pink dolazi do velikih pozitivnih promena. Letnja sezona ne donosi neke velike produkcije jer je vreme odmora. A od septembra se selimo u novi studio na Dedinju, što znači da ćemo imati bolje uslove za rad i imaćemo neke nove emisije. Očekuje se jedan kviz i još nekoliko emisija.

Pile ovo leto provodi više radeći, a manje se odmarajući. Dok traju vrućine samo kasno noću sedne za kompjuter (jer i on greje). Danju se umesto sa video igricama "druži" sa kćerkicama Janom i Sarom. Svim čitaocima Bonusa za kraj Pile preporučuje da se po hladovini posvete omiljenoj zabavi, i otkriva kako je dobio ovaj nadimak: nekada, pre nego što je postao TV zvezda, imao je rok bend "Električni pilići". Ostalo je istorija i telešop...

Foto: Vladimir Lukić

"Električno Pile"

Sigurno ste se zapitali otkud baš ovakav medijski imidž ovom interesantnom i svakako drugačijem popularnom voditelju?

Pile nam otkriva kako je dobio ovaj nadimak: nekada, pre nego što je postao TV zvezda, imao je rok bend "Električni pilići". Ostalo je istorija i telešop...





Final Fantasy IX

Najnoviji nastavak Final Fantasy-ja je igra, prepoznatljiva svim vernim obožavaocima dosadašnjih igara sa magičnim FF u naslovu... FF9 je treća i poslednja FF igra koja će se pojaviti na "starom" PlayStationu, i sudeći po najavama - s razlogom. Vizuelno, Squareovo novo čedo gura malu sivu kutiju do apsolutnih granica mogućnosti - svet FF9 je čudesan, maštovit i grafički raskošno prikazan. Animacije su vrhunskog kvaliteta. (Zar ste sumnjali?), kao i "summonings" i efekti prilikom korišćenja magija -što je takođe trademark FF igara. Naravno, ni sam sistem borbe i napredovanja likova ne zaostaje za svojim prethodnicima - prepoznatljiv, ali opet nov. Novost u standardnoj "potezi u realnom vremenu" borbi je što sada vreme teče i tokom prizivanja, ili neke slične (dugotrajne) akcije. Što se dizajna likova tiče, mnogi će se obradovati kada čuju da su se vratili karikaturalni, superdeformisani likovi, što je izgleda povuklo i dosta humora - FF9 obiluje komičnim situacijama. Jedina zamerka likovima je nedostatak originalnosti - deluju kao mešavina likova iz FF7 i FF8, pogotovo Zidane, glavni baja. Za razliku od prethodne dve igre, FF9 nema nikakav "revolucionarni" sistem magije. Tokom igre nalazite kristale koji vam donose raznorazne sposobnosti, a nove razvijaju sticanjem AP-a...u borbi, naravno.





Svi ostali elementi koji su postali sinonimi za Final Fantasy su prisutni: chocobi, mooglovi, igra s kartama, muzika Nobua Uematsua... Za razliku od FF7 i 8, FF9 se dešava u potpuno fantazijskom okruženju, bez SF momenata (za šta je posebno zaslužan povratak Yoshitake Amanoa, koji je radio dizajn svih FF igara, osim poslednje dve). U Japanu je FF9 ponovio uspeh svojih prethodnika; od početka jula, kada se pojavio, prodat je u nekoliko miliona primeraka. Verujem da će slično biti i kada se pojavi na engleskom, 14. novembra. (MT)



Ready to Rumble : Round 2



Pošto je onomad EA izotimao licence za SVE sportske igre i njihove naslove, Midway im je "doakao" sa malim brojem naslova i neočekivano dobrom igrom Ready 2 Rumble. Pored nabudženih udaraca i borbenih uvreda, zapanjujuće "fluidne" grafike i facijalnih animacija koje će biti viđene i u drugom delu, tu su još neke inovacije i poboljšanja. Pored obogaćenog fonda pokreta i udaraca, proširuje se krug boraca, tako da će ih sada biti za sedam više nego u prethodniku. Svakoga krasi individualni stil, bolje animiran lik i odeća, čak će biti ubačene tri devojke koje najavljuju runde. Ono što nas je posebno zainteresovalo je Championship mod, u kome će interakcija između likova doći do izražaja. Likovi će moći da dobavljaju kvalitetniju opremu za treniranje, a samim tim da se unapređuju i otkrivaju nove udarce i tehnike. R2R:R2 ima tendencija da bude jedna od najbolje grafički obrađenih igara koju je Midway ikada izbacio. (ML)



Paper Mario



Na proteklom E3 sajmu, u mračnom ćošku Nintendovog štanda stidljivo se vrtela prezentacija igre Paper Mario, dok su pažnju većeg dela publike privlačili Conker's Bad Day i Perfect Dark. Paper Mario je zanimljiv pokušaj da se legendarni Super Mario Brothers odene u lagano RPG ruho, uz planarno (2D) izvođenje kakvo smo videli u igri Yoshi's Story. To će biti relativno jednostavna, ali privlačna avantura u kojoj će Mario upoznati mnoštvo prijateljskih i neprijateljskih likova. Borbene sekvence biće urađene u poteznom maniru, slično klasičnim FRP igrama, uz neophodno sticanje iskustva, moći i magija. Mlađi ljubitelji fantazija uživaće u ovoj igri, tim pre što će se u sporednim ulogama pojaviti i Mariov brat Luiđi, zatim Yoshi i Peach. (GJ)





The Mummy



Od pristiglih vesti, koje su diskutabilno sveže, stižu nam i najnoviji tipovi o ekranizaciji velikog komercijalnog hita Mumija. Ono što je viđeno na sajmu E3, nije nas preterano oduševilo i iziskuje dorade. Igra je "kao" klon Tomb Raider-a sa kamerom iz trećeg lica, pomalo usporena i sa nedostatkom brzine, oružjem koje prati neprijatelja itd. Neprijateljski AI treba malo doštelovati, malo ojačati, grafika je škrbava i iziskuje prerade, posebno osvetljene izvore svetlosti u samoj igri. Ono što je interesantno je da je tim koji je zadužen za igru - Universal Interactive Studios i da su lokacije prenete sa fotografija i obrađene specijalno za igru. Najatraktivniji detalj igre bi bila mumija - veliki Imhotep, u različitim stadijumima truljenja. Igra bi trebalo da izađe u novembru, ali naš savet Universalu bi bio da izbacivanje igre malo odgode i više je doteraju. (UT)





Aero Wings 2

Kompanija Crave Entertainment za predstojeću jesen priprema nastavak igre Aero Wings, interesantne simulacije letenja, koja je lane zabeležila dobar uspeh. U drugom delu igrač će se nalaziti u ulozi borbenog pilota - pripravnika, koji kroz seriju zadataka treba da se izbori za mesto u eskadrili. Osim izvođenja raznovrsnih vratolomija, biće i borbenih režima, gde ćemo se okušavati u režiranim dogfight duelima i simulacijama borbe. Suprotno očekivanjima, dizajneri igre insistiraju na tome da će Aero Wings 2 biti realna i vrlo zahtevna simulacija, te da će za izvođenje složenijih manevara biti potrebno mnogo vežbe. Sa tehničke strane, igra izdaleka izgleda odlično, a kakva će zaista biti ostaje da vidimo. (GJ)







Daikatana



Verovatno niste očekivali da će se kontroverzna igra Johna Romer-a, tvorca kultnog Quake-a, pojaviti i na Game Boy platformi. Verujte, i mi smo bili zatečeni ovom vešću, ali već tokom septembra na policama će se naći Daikatana, akciona igra koja nas vodi u XXV vek, u potragu za drevnim samurajskim mačem koji ima veliku moć. Glavni protivnik je zlikovac po imenu Kage Mishima, a od njega će nas odvajati par hiljada besnih ratnika, radioaktivna fauna post apokaliptične budućnosti i na stotine opasnih zamki. Na svojoj strani imaćete dva pomoćnika po imenu Superfly i Mikiko, a tokom igre obići ćete antičku Grčku, srednji vek, Norvešku i San Francisko. Za tamanjenje protivnika koristićete čak trideset vrsta oružja. Silna zabava, nema šta.. (GJ)





Live World Soccer 2000

Konamijevo fudbalsko čudo je u smislu realnog predstavljanja fudbala na konzolama zakon za sve ostale igre iz ovog žanra, pa čak i za Fifu. Prvo, tempo igre i brzina igrača mnogo bolje predstavljaju brzinu ovog sporta nego Fifa, i što je još važnije igraču se pruža mnogo veća kontrola nad igračima u igri. Omogućena je potpuna kontrola nad šutom, prevazilazeći osnovne pojmove, kao što su snaga i ugao šuta. Onoliko vremena koliko držite trougao određujete visinu šuta, dok krstić određuje ugao. Plus kontrola felša uz pomoć L2 dugmeta i krstića. I vrlo važno, veštačka inteligencija protivnika će biti superiorna FIFI. Jedva čekamo. (ML)











Ferrari 355 Challenge

Kada se AM2, Segin tim za izradu trkačkih simulacija lati posla, sa sigurnošću možemo očekivati hit igru. Posle naslova kao što su Sega Rally 2, Crazy Taxi, Sega GT i V-Rally 2 dolazi Ferrari 355 Challenge koji će, kako se očekuje, baciti sasvim novo svetlo na simulacije vožnje za Dreamcast. Iako se radi o arkadnoj igri, ljudi iz Ferrarija su prilikom prodaje licence insistirali na uvođenju oštećenja i verodostojnog fizičkog modela, što će ovu igru približiti "ozbiljnijim" simulacijama. Najjači adut Ferrari 355 Challenge-a biće grafika, koja je do najsitnijih detalja preslikana sa istoimene arkadne mašine. Broj pozadinskih detalja prevazići će sve dosadašnje trkačke igre, što će ovom programu obezbediti mesto na policama svakog ljubitelja dobre vožnje.. (GJ)

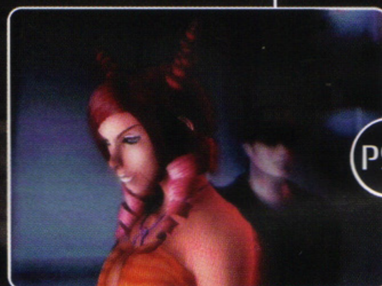


The Bouncer

Prvenac firme Square za PlayStation 2 je akcioni FRP sa naglaskom na akcionim elementima. Otkako je prikazana na prolećnom sajmu u Tokiju, igra Takashi Tokite ne prestaje da privlači pažnju celokupne PS2 javnosti, ponajviše zbog grafičkog prikaza, koji odskače visoko iznad sličnih naslova. S vizuelnim efektima koji "otkidaju", potpuno interaktivnom i neverovatno detaljnom 3D pozadinom i likovima koje je dizajnirao Tetsuya Nomura (momak koji je osmislio likove za Final Fantasy VII), The Bouncer bi lako mogao postati jedna od najboljih igara u istoriji. Vešto animirana kamera i interponlirane sekvence stvoriće pravu filmsku atmosferu u kojoj će uživati svaki ljubitelj fantazijskih igara. Jedva čekamo. (GJ)

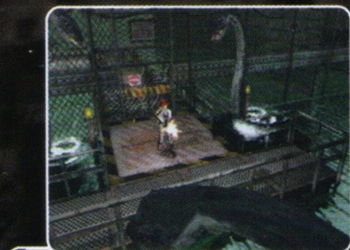






Dino Crisis 2

Nastavak jedne od boljih igara na konzoli, ovaj put donosi više od obične akcije, treba tražiti ključeve, rešavati zagonetke i istraživati lokacije. Specijalci su poslati da "očiste" infestaciju reptila i nalaze se "zaglavljeni" među njima. Glavni protagonista je Dylan, koga u igri napadaju svi reptili i neki ljudi zaodenuti pomalo futuristički i sa neobičnim oružjem. Pozadine i dizajn su me veoma impresionirali, posebno deo u vojnom skladištu kada Dylan beži od T-rexa, pokušavajući da se izbori za goli život. Grafika je renderovana, igra veoma dinamična, brza i eksplozivna, napakovana akcijom i samo nam još ostaje da dođe, zađe i bude "izdominirana". (UT)







Mario Party 2

Igra Mario Party jedna je od najboljih "za društvo" na N64 konzolama. Ova elektronska igra na tabli i danas ima veliki broj pristalica koji će sa oduševljenjem dočekati vest o pojavi nastavka. Struktura nove igre neće se značajnije menjati u odnosu na original, s tim što će biti više zanimljivih mini-igara, prečica i dodataka. Najinteresantniji deo igre biće luckasti nivoi koje će krasiti sjajan dizajn, jednostavan kontrolni sistem i doza osvežavajućeg humora. Grafički, Mario Party 2 će biti u skladu sa dosadašnjim Mario igrama - puno živih boja i raznovrsnih ambijenata. Al ruti-ni je posvećena posebna pažnja, kako bi režim za jednog igrača pružio potrebnu izazovnost. (GJ)









007 Racing



Ova igra je svojevremeno najavljena kao Bond verzija Twisted Metala, ali je u stvari mnogo više nalik na Goldeneye na točkovima. Imaćemo priliku da se provozamo u Aston Martinu, Lotusu, BMW-ima i verovatno još nekim klasičnim Bond automobilima. Ovo nije i nikako neće biti strogo trkačka igra, već ćete kao što verovatno pretpostavljate na raspolaganju imati ceo postojeći i ne postojeći Q-ov arsenal. O modu za dva igrača se za sada malo zna, i nezvanično, igra će zaista biti zabavna - mnogo više nego što to izgleda na prvi pogled. Biće tu misija sa vrlo raznovrsnim ciljevima, tipa izbegavanja, zaštite, prismotre inspirisanih nezaboravnim momentima iz celog Bond serijala. (ML)



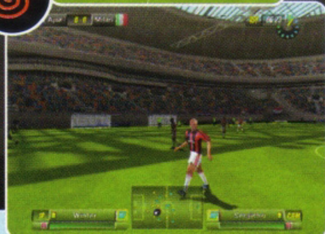
UEFA 2001



Umešnost izrade sportskih simulacija programeri Infogrames-a dokazali su sjajnim UEFA Strikerom. Za kraj godine iz iste kuhinje stići će UEFA 2001, nastavak koji će se zasnivati na Strikerovom engine-u, ali i doneti dosta novina. Recimo, povređeni igrač se neće samo sporije kretati, već će hramati ili tražiti pomoć lekara. Više izmena doživeće i publika koja će biti bogatije animirana i bolje "ozvučena", zatim i stadioni na kojima će biti mnogo više detalja (do 6000 poligona), kao i sami igrači (pri hladnom vremenu videće se dah i isparavanje znoja). Obezbeđena je i UEFA licenca pa će, sve u svemu, biti 146 klubova i nacionalnih timova s realnim imenima igrača. Neke od najvećih fudbalskih zvezda (Luis Figo, Kevin Phillips, Oliver Bierhoff i drugi) posebno su animirane tehnologijom Motion Captured, koji će na terenu izgledati "kao pravi". (GJ)









X-Squad



Radnja igre je smeštena u 2037 godinu, u kojoj će u istom danu Zemlju pogoditi meteor, pa zemljotres i na kraju kao posledica toga će se pojaviti katastrofalni virus, koji se munjevito proširio "određenim" gradom. Vlada je stavila grad u karantin, a na vama je da kao vođa tima za specijalne operacije prodrete u srce grada i spasite grupu naučnika i viđeniju političku ličnost, koji su taoci bioterorističke grupe. Bitna novina je da je u igru ugrađen "ortački" sistem veštačke inteligencije. Dakle, vi kao Ash vođa tima dajete ostaloj trojici članova uopštena naređenja na koja oni reaguju na sopstveni način. Tu su i RPG elementi, u smislu da članovi tima vremenom razvijaju određene veštine. Ovo je jedan od najambicioznijih projekata za PS2 trenutno. (ML)



Donald Duck: Goin' Quackers



Ne znam kako vi gledate na Paju u Diznijevoj ekipi, ali je on za mene oduvek bio opako gotivan. Dok su Miki i Šilja preterao ozbiljni ili simpatični, on je jedini lik koji se ne cima da odlepi i da ispolji žustrije emocije. Sama igra će u principu biti 3D avantura, podeljena na četiri sveta koji su opet podeljeni na 24 nivoa. Najavljeno je da će Pajina raspoloženja u igri bit ključ za uspešno rešavanje cele priče, a priča ide ovako: Čarobnjak Merlok je oteo svetski poznatu i voljenu reporterku Patu i Paja je na sebe preuzeo zadatak da je oslobodi pre Cakanog Caje. Glasovi će biti autentični, igra će pretežno biti platforma u kojoj se jure razni predmeti i pojačanja. Kako mi saznajemo, igra će u principu biti 2D sa 3D pozadinama, a datum izlaska na PS2 još nije zvanično objavljen, ali je sigurno da će igra biti izbačena u prvoj četvrtini 2001. (UT)







DESTRUCTION DERBY RAW

Miljan Lakić



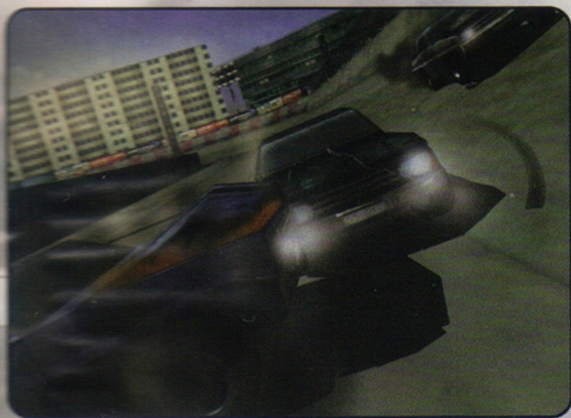
Za one koji nisu čuli za Destruction Derby, a takvih je verovatno malo, jer ovaj serijal datira od samih početaka PlayStationa, najlakše će razumeti temu igre ako pogledaju uvod, koji prikazuje neke interesantne scene iz igre, ali potpuno izrenderovane. Reč je o divljačkom uništavanju limenih američkih beštija na četiri točka, u trkama u kojima nije najvažnije pobediti već uništiti što više protivničkih automobila, a da pritom što duže sačuvate svoj krš u jednom komadu. Reč Raw iz naslova takođe govori o sirovoj naravi ove igre.

Prvu stvar koju ćete uraditi pošto odgledate uvod i dođete u glavni meni je da ćete utišati muziku, jer je blago rečeno naporna. U samoj igri se i očekuje takva muzička histerija, ali u meniju su mogli da pređu na neke malo humanije zvuke. Još jedan propust je bag u meniju za centriranje ekrana. Ukoliko pokušate da spustite ekran niže slika skoči gore i ne može da se vrati, već morate resetovati podešavanja za ekran. Tastere možete predefinisati, a tako ćete ujedno i naučiti sve komande. Najvažnije je da savladate upotrebu ručne kočnice (R2) i turbo pogona (L2), jer će vam i te kako biti potrebni.

Posle završenih podešavanja, imate pred sobom izbor između vrlo zanimljivih modova igranja: Wrecking Racing, Smash 4 $ i Battle. U okviru Wrecking Racing-a na početku imate selekciju nešto slabijih mašina, da bi vam se kako napredujete kroz trke pojavljivale sve bolje i bolje. U svakoj trci morate postići određeni broj poena, da bi se kvalifikovali za dalje. Za ovo prikupljanje poena imate dva načina. Prvi je da krenete u krljanje sa ostalih 19 konkurenata od samog početka i da na taj način dok ste još u gužvi i dok se trka ne razvuče nabijete dovoljno poena, pa onda krenete u trku za poziciju. Drugi koji preporučujemo početnicima je, da izbegavate krkljanac na startu da bi izbegli oštećenja i dograbite se vodeće pozicije što pre, a onda polako, ali sigurno napadate jednog po jednog protivnika. Pri tom vam savetujemo da se ne zalećete u njih od pozadi, već da primenite niže navedeni metod, koji je teži za izvođenje, ali će dati mnogo bolji rezultat. Dakle, zavisno od vaše veštine, ali i poprilično od sreće možete izvesti sledeće akrobacije: Teeth Rattler, Jaw Breaker, Bone Cruncher, 90, 180, 360 spin, 90, 180 loop, Loop the Loop, Rollercoaster, Corkscrew, Hurricane, Barrier Slam, Tidal Wave i kao završni udarac Flatliner, koji označava da ste protivnika poslali u večna trkališta. Za prvih nekoliko, dovoljno je snažno pogoditi protivnika iz bilo kog smera, a za ostale će vam trebati malo vežbe. Najčešće ćete biti u prilici da izvedete 90 spin, pa ćemo njega detaljnije objasniti. Kada se protivnik, u ovom slučaju meta, nalazi ispred vas a krećete se u pravcu, napravite manevar koji ste sigurno bezbroj puta viđali na filmovima, tj. dovedite prednji deo svog automobila u paralelu sa zadnjim delom protivničkog, napravite malo razmaka, a onda naglo skrenite u njega. Kao posledica ovakvog udarca, ukoliko ste ga dobro izveli, zadnji deo protivničkog automobila će se zaneti, dovoljno da ceo auto prokliza. Ako se tom prilikom







Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.





okrene za 90 stepeni, dobićete informaciju o tome i naravno nagradne poene. Još je lakše izvesti ovaj manevar, ukoliko prilazite protivniku u krivini, dovoljno je samo da budete na unutrašnjoj strani krivine i da ga precizno pogodite u zadnji deo. U ovom slučaju uspeh je zagarantovan. Dalje, zavisno od situacije, moći ćete da napravite brojna tumbanja, ali za svako od njih će vam trebati specifični uslovi. Objasnićemo još samo jednu situaciju, a to je u slučaju kada se put sužava, pa je to suženje označeno crveno - belim linijama, tada je dovoljno da navedete protivnika da udari u barijeru i automatski dobijate nagradne poene za Barrier Slam.

Pod opcijom Smash 4 $ dobijate mogućnost da kupujete i apgrejdujete automobile. Prvo što ćete uraditi je da odete u garažu i kupite auto. U početku krećete sa 1500 $ (eh te parice...), a izbor vam je sužen upravo zahvaljujući finansijskim ograničenjem. Automobile birate prema 5 karakteristika (cenu nismo računali), koje su slikovito predstavljene uz pomoć skale i simbola pored nje. Primetićete da nije cela skala iste boje, već da je približno krajnjih 20% prozirno. Taj krajnji deo predstavlja prostor za poboljšanja, koja možete izvršiti, a koja su naravno vezana za novac. Karkteristike su ubrzanje, maksimalna brzina, prianjanje točkova za podlogu (ogibljenje), količina turbo pogona i masa automobila. Velika masa automobila je ovde vrlo bitan faktor, jer vam ona omogućava da lakše okrećete i prevrćete protivnike, ali naša preporuka je da ipak birate auto prema performansama, jer šta će vam masa ako ne možete nikoga da stignete. Od prvih šest automobila naš izbor pada na Ricochet, jer ima najbolji odnos performansi i mase, jedina mana mu je mala maksimalna brzina, ali ovo možete ispraviti turbo pogonom, kog ima u velikoj količini. Njegova cena je 1150 $, a preostalih 350 $ odmah potrošite da mu unapredite maksimalnu brzinu, tako da ćete od samog starta imati dobro pripremljenu mašinu.

Prva trka koju vozite je Dragonfly, a mapu trke možete videti pre početka u do pola žičanom modelu, a od pola potpuno izrenderovanu. Zanimljiv i lep efekat. Kad smo već kod staza, Studio 33 (developeri igrice) zaista su se potrudili po ovom pitanju, mada pošteno rečeno nema parametra igre kojem nije posvećena maksimalna pažnja. Urađeno je ukupno oko 30 različitih i dobro smišljenih staza, što je broj za svaku pohvalu.

Kad trka počne, pogled iz koga gledamo na auto je podešen na external, mi vam preporučujemo da pritiskom na dugme Start i pod opcijom Camera to promenite u Fixed, što će vam omogućiti mnogo bolji pregled trke i dati više osećaja za sudare. Postoji i pogled iz kabine za one kojima je najvažniji osećaj brzine. Pod opcijom Radar možete umesto indikatora oštećenja uključiti radar, a koji od ta dva će vam biti korisniji zavisi od vas i od situacije u kojoj se nalazite. Ukoliko primetite pad u performansama automobila ili čak auto počne da vuče u neku stranu biće bolje da imate pred očima indikator oštećenja, jer

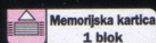


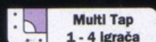
Ur(l)oš Tomić kaže:

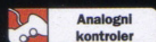
Ma, najiskrenije rečeno, igra je mashisterija i totalna paranoja. Toliki modovi, upropaštavanje vrednih mašina, klanje sa protivnicima itd, itd. može se samo pohvaliti i igrati, igrati, igrati ... Veoma lepo animirano i realizovano, adiktivno i nadasve vredno hvale. Jedna od najboljih igara ovog broja.

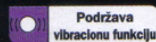


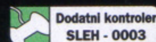












Ime: Destruction Derby Raw
Izdavač: Psygnosis
Sistem: PAL
Žanr: Auto trke


PlayStation

ukoliko on dođe do kraja završićete trku pre vremena. Oštećenja su vidljiva što smo i očekivali, a pri svakom jačem sudaru delići automobila lete na sve strane. Ukoliko preterate pokuljaće plamen iz haube i oprostili ste se od poena i para za tu trku.

Posle trke možete pogledati najzanimljivije detalje u solidno urađenom replay-u.

Kad je multiplayer u pitanju ova igra prosto blista. Pod opcijom Battle kriju se četiri multiplayer moda, sve jedan bolji od drugog. Tu je već svima poznati Destruction Derby mod gde su u jednoj areni skupljeni svi zagriženi vozači, pa ko preživi najveći je manijak. Sledeći je Assault gde je cilj što više oštetiti četiri blindirana vozila. Još bolji je Pass da Bomb koji u stvari predstavlja "šugice" srpski rečeno, ali sa kolima ovog puta. Dakle, igra počinje tako što iznad jednog od 8 automobila gori dinamit, i ukoliko za određeno vreme dotični ne stigne neki drugi auto da bi mu preneo bombu, onda bomba ispunjava cilj svog postojanja - eksplodira. I poslednji i najzanimljiviji mod je Sky Scraper. Možete li da zamislite kako na vrhu nekog solitera 16 super - manijaka (oni manijaci iz Destruction Derby-ja su mala deca za ove) prži gas do daske dok im je u glavi samo jedna misao "na ovom soliteru ima mesta za samo jednog od nas šesnaestorice"? E pa onda vam je jasno o čemu je reč. Još kad vam kažemo da ova igra podržava četiri igrača istovremeno, naravno uz pomoć multitapa, shvatate kakvo je uživanje igrati ovu igru.



Definitivno najbolja igra ovog meseca. A i šire. Ukoliko ne računamo Bishi Bashi.



Miloš (s)Marković kaže:

Ono što je interesantno za ovu igru je to da je ona kombinacija vožnje i uništavanja, bukvalno kao Car Combat. Ovo Psygnosis-ovo ostvarenje zadivilo me je svojom jednostavnošću igranja, kao i samom koncepcijom i izvođenjem. U odnosu na dvojku, koju sam između ostalog i igrao, dodato je par modova i poboljšana je grafika. Preostaje nam jedino da uzmemo naše džojstike u ruke i da napravimo sebi prostora na putu, i da skupimo po koji combat poen i naravno da uvek budemo prvi, ne bi li se otvorila još koja staza ili nov automobil. Ovo je jedna od ukupno dve vožnje koje su me ikad zainteresovale, pa vi vidite da li je igra dobra ili ne?







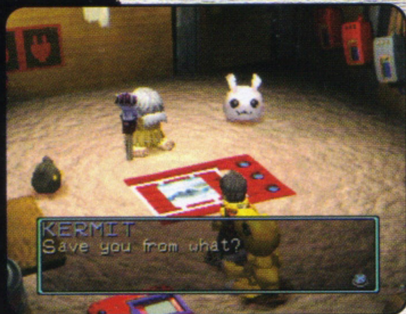


Mihailo Tešić



DIGIMON WORLD

Deco, šta mislite da li otvorene plagijate treba kazniti... električnom stolicom ili samo bacanjem odgovornih u neku crnu rupu u dalekoj, dalekoj galaksiji, da više nikad ne počine takav gnusan zločin protiv čovečnosti, amen? Bez obzira na odgovor koji ćete izabrati, ostaje nam kao jedna od neizbežnih životnih činjenica, gorka istina da će plagijata uvek biti - pogotovo na tržištu video igara. Ipak, život (takav kakav je) teče dalje, kako za nas obične smrtnike, tako i za horde dopadljivih monstrumčića kojim nas izgleda svakodnevo bombarduju kreativni (?) timovi japanskih dizajn studija, od Nintenda do Konamija. Digimon (iz logoa igre se vidi da je u pitanju još jedna kovanica na temu "šta god - monsters") World je još jedna igra koja aludira (haha) na kartu Pokemon - maniје koja je zahvatila ogroman procenat klinaca u zapadnom i dalekoistočnom delu sveta. Ko i dalje ne zna o čemu se radi, "štagod - mon", od kojih je ubedljivo najpopularniji Pokemon za Nintendo GameBoy, su igre u kojima vam je cilj da sakupite i/ili odgajite sve moguće vrste slatkih monstrumčića koje igra može da vam ponudi. Uglavnom počinjete sa jednim, a ostale stičete tako što ih vaš mon porazi u borbi. Za svoje štićenike morate da brinete, da ih pazite i mazite, a za uzvrat oni rastu i stiču nove borbene osobine, kojima ćete lakše poraziti nove monstrume, koje ćete zatim paziti i maziti... Ovakve igre se mogu okarakterisati kao mešavina FRP - a (pošto moni borbom stiču nove sposobnosti i mutiraju u druge mone), Tamagočija (ili ti Kobajagija) i sakupljanja sličica (udara se direktno na onu hrčak - kapitalističku žicu svojstvenu svim ljudima koji žive u potrošačkom društvu - skupi što više da bi ih sakupio sve). Nije ni čudo da su toliko popularne.





Posle ovako oštrog početka, mogli biste da pomislite da će se ovaj prikaz pretvoriti u pljuvanje po dotičnoj igri, kao i po celom žanru. Ipak, ne. Koncept koji je Pokemon uveo je (bio) jako zanimljiv i originalan, a autor ovog teksta ne može da porekne činjenicu da se "primio" i ono malo što je igrao Pokemon - mada je rešio da je još jedna video - game opsesija za nijansu previše za njegov život u datom trenutku. Ali, ovaj tekst nije o Pokemonu, već o Digimonu.

Što se tiče onog drobljenja o plagijatima na početku teksta, komapniji Bandai koja je napravila Digimon World treba ipak priznati da se u neku ruku mogu smatrati pionirima u ovom žanru, s obzirom da su oni tvorci prvog Tamagočija - digitalnog ljubimca (koji je čak i kod nas imao svojih petnaest minuta slave pod imenom "Kobajagi").

Iz uvodne animacije saznajemo da je Digimon video igrica poput Pokemona, koju klinci igraju jedan protiv drugog, a lik koga vi vodite je jedan od šampiona u igranju Digimona. Posle uvoda na ekranu pojaviće ti se Jijimon (vrsta Digimona koja će vam služiti kao savetnik u toku igre) i postaviti vam nekoliko pitanja, a od odgovora zavisi kakvog ćete Digimona dobiti na početku igre. Kada odgovorite, animacija se nastavlja i vaš lik biva usisan u svet Digimona, gde ga Jijimon i drugi Digimoni mole da spasi njihov grad tako što će vratiti sve Digimone koji su iz njega pobegli.

Ovde počinje igra. Istražite sve u gradu i pričajte sa svim Digimonima (od kojih su neki stvarno preslatki, kao Tsunomon) i biće vam otprilike jasno šta treba da radite. Za razliku od Pokemona, gde je akcenat na istraživanju, borbi i sakupljanju novih monstruma, u Digimonu se vidi gde leže koreni - najviše pažnje je posvećeno Tamagoči aspektu igre - brizi za vašeg Digimona. Morate ga redovno trenirati i voditi u borbe, ali morate paziti da se ne umori. Digimon mora biti srećan, ali disciplinovan - a jedno, naravno, umanjuje drugo. Ako vam je Digimon nedisciplinovan neće vas slušati u borbi i neće hteti da prihvati predmete koje mu dajete. Morate ga redovno hraniti, ali i voditi na nošu. Ako želite da budete dobar odgajivač, morate i da pazite kada je vašem Digimonu vreme za spavanje itd...mislim da shvatate.

Što se borbe tiče, iako bi trebalo da je ona jedna od poenti igre, vi ste uglavnom u ulozi posmatrača. Kada sretnete drugog Digimona, počinje borba između njega i vašeg ljubimca, u kojoj vi možete vikati komande svome Digimonu, koristiti predmete, kao i izvesti specijalni udarac kada se napiše reč Finish. Komande su vam u počet



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Digimon World
Izdavač: Bandai
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



PlayStation



ku samo Your call (i nije neka komanda, s obzirom da znači "Sam odluči!") i Run, a kako vašem Digimonu raste status Brains, dobijaćete nove.

U meniju možete videti koliko je star vaš Digimon i u kom je stadijumu. Digimoni žive od 15 do 20 dana (u igri inače vreme stalno teče ubrzano - imate i sat ne ekranu) i prolaze (digivoluiraju) kroz najviše 5 stadijuma - baby (prvih nekoliko sati), in training (do kraja prvog dana), rookie (do 4 - 5 dana) i champion. U šta će Digimon evoluirati zavisi od visine njegovih statusa, kao i vašeg ophođenja prema njemu. Ako ste izuzetno dobro obavili svoj posao, postoji šansa da champion Digimon digivoluira u Ultimate Digimona.

Sam izgled igre je OK iako nije ništa spektakularno. Uvodna animacija je malo ispod današnjeg proseka, ali nije to toliko ni bitno. Likovi u igri su simpatično osmišljeni, slatki i šareni, što umanjuje čisto tehničke nedostatke. Muzici takođe odgovara epitet koji primenjujem za celu igru - simpatična. Ali, ne ostaje u pamćenju.

Digimon World jeste plagijat Pokemona, ali plagijat sa pravom (kao i Pokemon, i Digimon je crtać u Japanu). Ipak, pošto je igra za PlayStation, ne može se nadati popularnosti ni dugom životu koji ima Pokemon na GameBoy - u. Ne možete ga nositi sa sobom, niti igrati protiv druga i uzeti mu monstruma koji vam nedostaje ako ga pobedite. Ali, zabavan je. Valjda to još uvek nešto znači.



Satara Jo(vić) kaže:

U suštini mešavina dva veoma popularna žanra igara na dalekom istoku - RPG-a i gajenja elektronskih kućnih ljubimaca, ova igra je jedini način da na PlayStation-u doživite globalni igrački fenomen zvani Pokemon. Pošto je Pokemon vezan isključivo za Nintendo konzole, Digimon-i su adekvatna zamena, posebno kada priča igre širi već postojeći privezak za ključeve igre sakupljanja Digimon-a. Priča nije naročito originalna za RPG standarde. Ljubitelji monster farm igara i kolekcionari će uživati, ostatak igračke populacijene treba ni da se trudi.

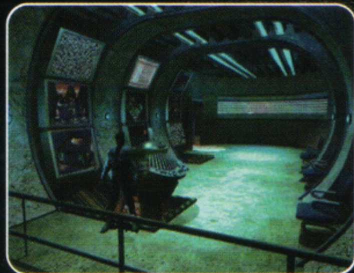


strepto VICin



Uroš Tomić

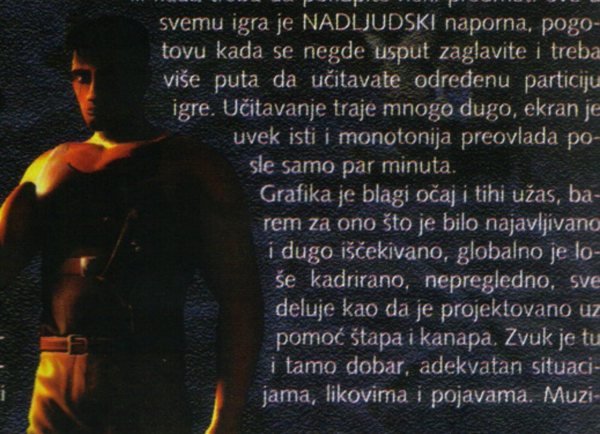
IN COLD BLOOD



Koliko se puta desilo da željno iščekujete igru za koju svi pričaju da će biti igra meseca, godine, decenije ili milenijuma, a da se ta igra pojavi i postane promašaj golem, najcrnji, nikada do tada viđen... E, pa drugarice i drugovi, ortaci i prijatelji evo još jedne takve. Pored ofucane i otrcane priče koja ne samo da nije ni malo originalna, već davi i guši u samom startu, tu je još i sijaset elemenata koji će vam skakati po živcima i nervirati vas maksimalno.
Možda vam se čak i svidi ova igra, meni nije, a svi su navikli da kada mi se neka igra ne dopadne, to kažem glasno i jasno, pljujem i vređam, ne žalim. Očekujući igru koja će u najmanju ruku uvesti revoluciju u ekranizacije avantura na PS konzolama, ne mogu vam jednostavnim rečima iskazati razočarenje, nevericu i generalnu turobnost kojom ova igra zrači.
Posle introa koji izgleda BAŠ tako da obećava (doduše šta obećava ni meni samom nije jasno), a koji ima neki retrospektivni karakter, počinje igra, a sledi objašnjenje. Naime, već se nalazite u zatočeništvu i neophodno je da se prisetite kako je sve teklo. Počinjete u Volgiji (zemlji) i osnovni zadatak je da izbavite špijuna, baju, koji je nesrećnim slučajem dospeo u zatočeništvo (nesrećnim slučajem ili slabim kvalitetom obuke, a možda i krajnjom neozbiljnošću na zadatku). I vi ste isto na početku igre zarobljeni i vezani za stolicu i pokušavate da se prisetite kako se sve tačno desilo.
Po ulasku u igru, možete da startujete opcije i namestite parametre koji će vam olakšati ili otežati igru, učitati staru ili započeti novu igru i posmatrati tzv. artwork - slike ili otvorene animacije iz igre (samo ih prethodno valja otvoriti, logično). Pored toga što ČAK i ovo možete da posmatrate, možete sve vreme BAŠ to da gledate, jer je po meni ovo najbolje u CELOJ igri.
Sam početak igre vodi vas u već pomenutu zemlju Volgiju u kojoj vladaju golemi problemi. Jedna ličnost je promenila naziv iz "demokratski izbori" u, jednostavno, izbori (koliko je tu ostalo demokratije, ostaje na vama da prosudite) i iskoristila situaciju. Tu upadaju neke špijunske organizacije, strani plaćenici i domaći izdajnici, avanturisti i lik koji priča u stilu James Bond-a ili čak još gore - Pirsa Brosnana, a koji je glavni junak priče koja više ni na šta ne liči (priča, a ne junak).
Elem, sam zaplet priče vodi vas u već pomenutu zemlju i na misiju seek and rescue, potpora američkom agentu, koji je nestao pokušavajući da izvrši zadatak na koji je poslat. Pošto je on netragom nestao, vaš šef vas šalje u Volgiju gde treba da se nađete sa vezom - ćelavim debeljkom koji podriguje i govori sa nekim turobno - tugaljivim ruskim naglaskom. Nakon njegove asistencije, uspevate da se ušunjate u napušteni rudnik uranijuma u potrazi za Kiferom (kontraobaveštajcem koji je nestao). Priča i dalje ide u ovom fazonu, a kako se završava, to samo Bog otac može da vam kaže, jer sam ja bio toliko razočaran da nisam smogao snage i smelosti da igru dokrajčim. Nego da pređemo na tehničke strane igre...

Jasna mi je koncepcija da igra može da secka kada je u pitanju igra na kompjuteru, ali kada su konzole u pitanju, ako slika ili ne daj bože igra secka, sa konzolom treba postupiti potpuno indentično kao sa trkačkim konjem koji slomi nogu (luger i tane, da plemenita životinja ne pati). Kada sam video igru i pokušao da iskažem milost "plemenitoj životinji" koja je patila, začuo sam bolni urlik šefa redakcije, koji se ustremio na mene u maniru TARZANA i na brzinu me razoružao. Zašto, ni dan danas mi nije jasno, ali ko sam ja da protivurečim čoveku koji me hrani i izdržava (što psihički, što finansijski). Pored toga što igra secka, koči i ispoljava kvarove i bagove (neprijatelji umeju ponekad da prođu kroz zid, pucaju kroz prepreke itd.), tehničko rešenje kretanja u igri je pomalo bljakavo. U stvari nije baš pomalo, ali nije ni bitno. Bolje je koristiti analogni kontroler, ako vam je dostupan, jer ćete bez njega "roditi mečku" kada je neki detalj u pitanju ili kada treba precizno da postavite lik u prostoru (postavljanje zasede) ili kada treba da pokupite neki predmet. Sve u svemu igra je NADLJUDSKI naporna, pogotovu kada se negde usput zaglavite i treba više puta da učitavate određenu particiju igre. Učitavanje traje mnogo dugo, ekran je uvek isti i monotonija preovlada posle samo par minuta.





Grafika je blagi očaj i tihi užas, barem za ono što je bilo najavljivano i dugo iščekivano, globalno je loše kadrirano, nepregledno, sve deluje kao da je projektovano uz pomoć štapa i kanapa. Zvuk je tu i tamo dobar, adekvatan situacijama, likovima i pojavama. Muzi-



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

2 DISKA

Ime: In Cold Blood
Izdavač: Revolution
Sistem: PAL
Žanr: Akciona avantura

PlayStation

ke neke i nema ili je neprimetno provučena kroz igru. Atmosfera je tu i tamo, doduše ne znamo šta, ali je ipak tu i tamo. O nekoj igrivosti ne bi trebalo da bude reči, jer i pored analogi-



je, protagonista se sudara sa inventarom u sobama, menja pravac, ne zna gde ide, šta radi, gde će dospeti... Globalno gledano, igra je otprilike razočarenje u svakom pogledu, sem možda u jednom, jedinom aspektu - snimanje pozicije. Kada je snimanje pozicije u pitanju, to je odrađeno besprekorno, možete snimati kad god hoćete i gde god hoćete (osim kada ste u borbenoj situaciji ili kada već ležite na podu sa teškim telesnim povredama, cerebralnim krvarenjem ili rasutim moždanim ćelijama).

E, pa sada, na kraju svega, ako vam ovaj tekst nije bio dovoljan razlog da igru zaobiđete u širokom luku, uzmite je i postanite predmet poruge svih živih i neživih stvorenja u radijusu od 20 km.



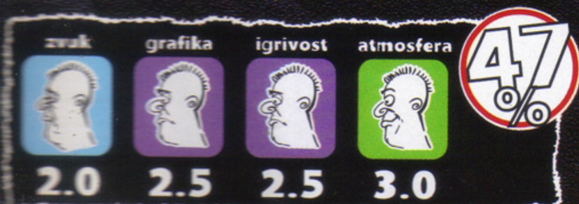
Miljan (A)La kić kaže:

Znate naš kolega Uroš je mlad i impulsivan, ali nemojte ga pogrešno shvatiti, nema on loše namere. Jeste da je ova igra izneverila svačija očekivanja (posebno moja jer sam ja prvi čuo za igru - dok se još radila) ali nije ona baš toliko loša kao što on kaže. Znate mladost - ludost, za njega je sve crno ili belo, teško da prema nečemu ima mlak stav, pa kad je već prevagnulo na dole onda je dotaklo dno. Ukoliko se malo potrudite pa pređete preko nekih (hmm... malo više) nedostataka i uživite se u priču možda (mada teško) ćete naći ono nešto što su autori hteli da kažu.



Mihailo (Sm)ešić kaže:

Što bi rekao Cezar: Veni, vidi...i da ne verujem svojim očima. Za priču nisam siguran, ali na osnovu onoga što sam igrao, nije mi mirisala na borovinu... No, hajde, ne bih se baš složio sa Urošem da su svi aspekti igre toliko očajni, ali činjenica je da je IGRIVOST (valjda najbitiniji aspekt jedne igre), dakle IGRIVOST je na jaaako nezavidnom nivou. A kada je situacija takva, nikakva munja od grafike i zvuka vam ne može pomoći... a In Cold Blood po tom pitanju i nije baš munjevita igra. Da,da igri treba pružiti šansu, navići se na komandni interfejs i baljezg baljezg, ali, majku mu, dobra igra nije neophodno dobra u svim aspektima, ali u ovome mora biti. A to se prepoznaje odmah.



KOUDELKA



Mihailo Tešić



Prvo što pada u oči kada u vaš PlayStation ubacite (prvi) CD Koudelke je da je igru izdala francuska kuća Infogrames. Dobro, onim perceptivnijima je to upalo u oči još na omotu diska, ali ne zamerite mi - vi ne znate napore posla u kome morate za par dana da uzmete nekoliko novih igrica iz redakcije, odigrate ih, pokušate da napišete nešto pametno o njima, sve to dok sakupljate vesti za novi broj, a gl.od.ur. vam diše za vrat sa krvavom sekirom u ustima i Silent Hill - om u očima... STOGA NIJE ČUDNO DA NISAM ODMAH PRIMETIO DA JE IGRA FRANCUSKA, VEĆ SAM MISLIO DA JE JAPANSKA! Nešto slično bi svako mogao da zaključi gledajući u omot (tj. sličicu glavne junakinje i njenih sapatnika - imaju taj karakterističan FF8 pogled...). Uvodna animacija je jako lepa - konjanik(inja) jaše kroz prelepu prirodu britanskih ostrva, u blizini polusrušenog, ali i dalje veličanstvenog zamka, zatim se poput lopova šunja oko njega, vere se uza zid - gde otkrivamo da je u pitanju glavno lice sa omota, preslatka devojka za koju (pametno) pretpostavljamo da nosi ime - Koudelka...



Hmm...i dalje sve u ovoj igri smrdi na suši i sumo. Znamo da je u pitanju horor avantura (tako su mi rekli u redakciji kada su mi dali da je opišem) - žanr u kome se Evropljani i Amerikanci baš ne oprobavaju prečesto na konzolama, a i ova animacija (za čistu desetku), pa likovi... A tek kada dođe do prve borbe, upitnici počinju da se roje poput chocoba u glavi Hironobua Sakagochija (šala samo za fanove Final Fantasyja). A šta je ova igra? Po atmosferi i izgledu survival horor, a borbe počinju kao u FF igrama, i skroz su kao u nekom FRP-u... Čak i likovi imaju statistike... A šta, čak prelaze i nivoe?

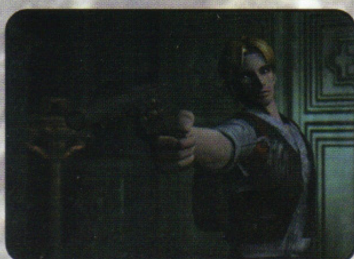
Tu mi je već prekipelo. Rekoh sebi: "Ajde, care, baviš se vestima, da vidimo šta možeš da saznaš o...kako beše... Sacnothu (kako se zove studio koji je napravio ovu igru za kompaniju Infogrames)."

Ne bejah lenj, i šta se ispostavilo? Da su Sacnoth ljudi koji su do skoro radili za... SQUARE! Parčići slagalice su se najzad uklopili i sve je postalo kristalno jasno.

Sacnoth su momci koji nisu bili zadovoljni u Square - u, uglavnom politikom kompanije da forsira samo naslove koji imaju zagarantovan uspeh na tržištu, poput Final Fantasy igara. (Ako još jednom IKADA spomeneš Final Fantasy u BILO KOM tekstu, Silent Hill će ti izgledati kao letnji piknik prema onom što ću ti priprediti - prim.ur.). Stoga su "pošli trbuhom za kruhom", tj. našli su firmu koja je bila spremnija da prihvati nove igre koje nisu dvadesetpetohiljaditi nastavak sa nazivom koji garantuje uspeh. Firma je, ko zna kojim slučajem, bila Infogrames, i svet bejaše bogatiji za još jednu neosporno kvalitetnu igru.

Dakle, Koudelka, odnosno lik koji vi igrate, je medijum - osoba sa natprirodnim moćima - koja zahvaljujući njima dolazi u manastir u kome se igra odvija. Naime, svojom osetljivošću na stvari "od onoga sveta" privukla je određenu dušu koja ju je upornim pozivima dozvala do sebe...tj. do manastira. Tu odmah naleće na drugi lik kojeg ćete voditi u igri, Edwarda, lovca na blago i uzbuđenja, koji je u manastiru zbog glasina o umetničkim predmetima neprocenjive vrednosti koje je Vatikan odavno tu zakopao. Čim naletite na Edwarda, uletećete u prvu borbu i - gle iznenađenja - Koudelka može da koristi magije, kao u pravom FRP-u... ali o sistemu borbe malo kasnije. Pošto porazite monstruma koji je onako ojadio Edwarda, Koudelka će ga izlečiti svojim moćima i (valjda iz sažaljenja) povesti sa sobom u istraživanje starog manastira (Edwarda, a ne monstruma). Prostorije kroz koje ćete se u igri







1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

4 DISKA

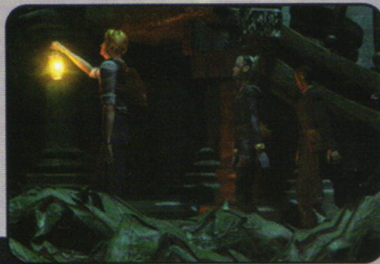
Ime: Koudelka
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Horor/RPG

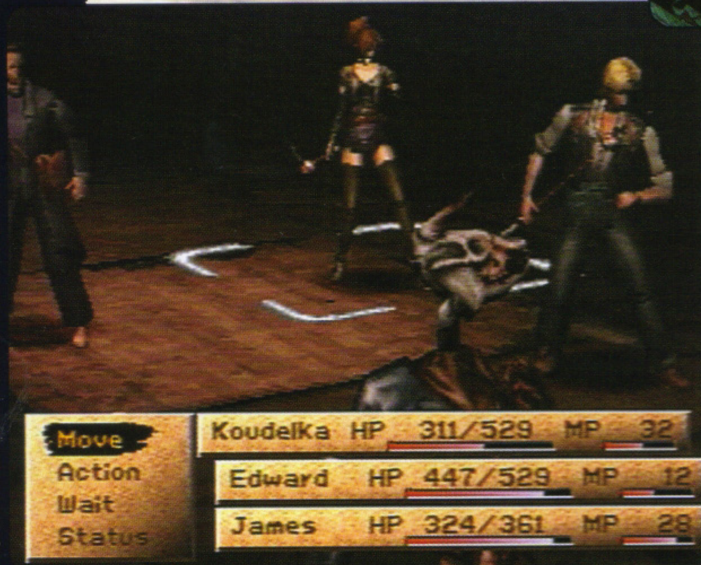


PlayStation



kretati su prilično lepo iscrtane 2D pozadine, po kojima se kreće "poligonalna" Koudelka (ostali članovi družine se ne vide), dok su borbe potpuno 3D. Kod sledeće borbe (u koju se uleće po principu random encountera - ne vidite nikakve protivnike na ekranu, već se scena iznenada "pretopi" u borbu... kao u F...







ništa) evo novog iznenađenja: i Edward može da koristi magije! Hmmm, možda zato nije bio preterano začuđen kada ga je Koudelka izlečila...? Tja.

Sad, s obzirom da ovo nije rešenje nego prikaz igre, reći ćemo samo da ćete ubrzo pokupiti i treći lik, biskupa po imenu James O'Flaherty, koji je ovde u potrazi za istim blagom kao i Edward, ali iz potpuno drugačijih (ako već ne moralnijih) razloga. Ova vesela mešavina glavnih likova rezultiraće u mnogim cut - scenama (i animacijama) u kojima se Koudelka i Edward raspravljaju sa zadrtim popom po pitanju religije, dobra i zla, odnosa prema domaćinima...videćete već i sami. Bitno je da su se i u cut - scenama i u animacijama glumci koji daju glasove likovima zaista potrudili, kao i pisci scenarija i animatori - glasovi se skoro savršeno uklapaju sa pokretima usta. Osim toga, sami dijalozi su zanimljivi, iako ponekad malo naivni te repetativni, a i glumci su dobri. Igra je rađena za američko tržište, pa su svi glasovi američki, što deluje malo neuverljivo - ipak se sve događa u Engleskoj krajem XIX veka, ali neka...

E sad, dotakli smo makar malo sva tri segmenta u kojima je Koudelka neosporno dobra (a ponekad i sjajna) igra: priču, animacije i glasove. Na žalost, ostali su nam problemi.



Prvi, i po meni najveći problem bi nekim igračima mogla da predstavlja činjenica da ni sama Koudelka ne zna kojem žanru pripada - da li je ovo avantura, survival horror ili FRP? Daleko bilo da se elementi ovih žanrova ne mogu pomešati i stvoriti dobru igru...ali Koudelka to ne uspeva. Možda je najveća zamerka na FRP element - Koudelka bi bila jako dobra horor avantura i da su borbe kao u Resident Evil-u, ili čak da su svedene na minimum. Ovako, ne postoji dobra ravnoteža između horor i RPG elemenáta (na uštrb RPG-a). Da se ne lažemo - RPG u igri se sastoji samo od borbe i činjenice da imate status ekran za likove...ali, dobro, na to smo navikli u japanskim RPG-ovima, i odlični su, hvala. Ali sama borba...

Počnimo od izgleda. Podloge su praktično uvek iste - neka vrsta popločanog poda. To i nije loše odrađeno, ali je jednolično. Poligoni likova su na nivou današnjih (visokih) standarda za PS, ali nisu u vrhu... Poligoni protivnika su odlični, ali opet, to je zato što protivnike uglavnom vidite iz mnogo manje uglova nego likove, pa je bilo lakše detaljno uraditi prednju stranu protivnika koga najčešće i gledate spreda... Ugao kamere možete menjati sa L i R tasterima.

Borba je potezna, a izvođenje je pomoću standardnih menija - možete se prvo kretati pa onda izabrati akciju (napad, magija, predmet i promena oružja) ili obrnuto. U svakom trenutku možete pogledati status lika, što je bitno, pošto svako oružje koje nosite menja karakteristike, a samim tim i trenutne HP, štetu koju pravite oružjem i magijom i druge osobine. Sa samim menijima nema nikakvih problema, osim što izgledaju kao da su otaljani u poslednjem trenutku na Amigi 500. Dizajn je im je čista 0. Efekti prilikom korišćenja magija su prosečni, ali za neke napade protivnika i za kasnije magije su izuzetno kvalitetni. A što se muzike tiče - nju ćete čuti jedino u bici i u animacijama - i nije toliko loša koliko je za bitku neodgovarajuća. Od japanaca smo navikli da u borbi čujemo neko loženje, a ne polu - romantičnu muslimaniju! Sve ovo još zvuči prilično OK, ali celokupan utisak je malo gori - za početak, borbe su često otegnute - protivnici uopšte nisu naivni, a treba se pomeriti u njihovu blizinu da biste ih udarili oružjem za blisku borbu, ili da bi vaše magije napravile više štete, što kada se sabere čini borbu predugom i često zamornom. Kada na to dodate i činjenicu da se borbe dešavaju na svakih 45 sekundi do minut hoda...

U stvari, učestalost borbi je drugi problem - u svakoj prostoriji su protivnici primetno jači, pa se to očekuje i od vas. Sad, 45 sekundi zvuči kao malo, ali ako ste pravi survival horor igrač, znate da je to dovoljno da se u dve sobe



Ur(l)oš Tomić kaže:

Stvarno nije moja krivica, ali ovakve igre sam oduvek voleo. Samo da još jedared izrazim žaljenje što ni u ovom broju časopisa nisam dobio ni jednu igru koja odgovara mom igračkom mentalitetu (i psihopatskom stanju). Po ideji, koja je meni najinteresantnija, igra je FRP-ina i to nešto jača od prosečne. Posle fenomenalnog introa koji prati još bolja muzikica, shvatate da vodite devojčurak koji nije ni malo naivan. Nakon par uvodnih sekvenci sledi prva borba, koja je u poteznom stilu i teče po principu jedan napad, jedno pomeranje, jali vas, jali protivnika. Jedini negativan aspekt ove igre (koji je Mikailo zaboravio) je loš sistem snimanja pozicija.

prepipa pomoću X dugmeta svako sumnjivo mesto i da se još stigne u treću... Gde će vas u Koudelki prečesto dočekati monstrumi za koje niste baš spremni? Savet: potucite





se u svakoj sobi bar jednom, da biste adekvatnom brzinom prelazili nivoe, a verujte mi, svaki prelazak nivoa se oseća... Vidite zašto sve zajedno ispada pomalo naporno?

Od RPG elemenata u Koudelki imamo još predmete i prelazak nivoa - koji se "odrađuje" odmah posle borbe u kojoj je lik dobio dovoljno exp - a da pređe nivo. Dok raspoređujete poene za osobine, možete pritisnuti R2 i pokazaće vam se jasno objašnjenje za šta koja osobina služi. Pridržavajte se tih objašnjenja i ne možete pogrešiti. Ja sam u svojoj igri Koudelki i Jamesu razvijao magične osobine (i naravno VIT - zbog HP - a i AGL - zbog brzine reagovanja u borbi), a Edwardu fizičke - i ispalo je odlično. A što se predmeta tiče, oni se dele na oružja, oklope, dodatke (acessories) i alatke (tools). U ove poslednje spadaju i svi predmeti koji su bitni za rešavanje zagonetki u igri. Inače, meni pozivate na O dugme, i tu možete pogledati pobliže svaki predmet (examine) i dobićete jako lep kratak opis, kao i divnu sličicu za svaki. U meniju se još mogu pogledati i izlečiti vaši likovi, kao i mapa (jako lepa) i zapisi koje ste sakupili (dnevnik stražara npr... odlično napisan), a naravno, mogu se konfigurisati i tasteri. Tu dolazimo do još jednog (neprijatnog?) iznenađenja - iako piše suprotno, Koudelka izgleda ne podržava analognu funkciju, a vibriranje je jako loše odrađeno.

Sve u svemu, Koudelka je jedna lepa igra u koju je uloženo puno iskrenog truda. Atmosfera je dobra, kao i opšti utisak, ali i pored ovih kvaliteta pitanje je da li ćete hteti da odvojite para za 4 CD - a igre koja nije baš među najboljim od survival horora, kao što nije baš ni među najboljim RPG - ovima - pošto nije ni jedno ni drugo.



Miljan (A)La kić kaže:

Koudelka je miks između survival-horora i RPG-a, to ste čuli. Meni se taj miks dopao, pošteno rečeno. U suštini nema igre koja ovako izgleda a da ne nađe svoje poklonike, tako da nema sumnje da će igra proći na zapadu. Drugo je pitanje kako će igra proći kod nas, jer 4 diska su 4 diska, a ja sam igru uzeo da igram za džaba, pa gledam na nju sa jednog duhovnog aspekta. Kao što ste već pročitali kod Mihaila u tekstu ova igra je nastala kao plod entuzijazma bivših Squareovaca, a ja vrlo cenim takve nekomercijalne (koliko-toliko) poduhvate. Generalno dobra igra.





Miljan Lakić

Bishi Bashi Special



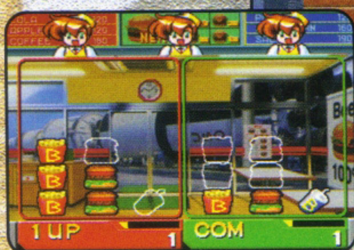


Šta je bre ovo? Kakva je ovo igra? Biši buši?
Ova pitanja postavljaju svi koji prvi put vide ovu igricu. "Ovo" spada u kategoriju logičkih igara, ali usput zahteva i reflekse i koncentraciju. Nekad je stvarno teško rečima opisati koliko je neka igra dobra, jer se ne uklapaju u određeni kalup po kome bi se mogle oceniti. Dakle grafika, zvuk i sl. Ključ za opis ove igre je gameplay. To je ono po čemu ova igra štrči između ostalih, jer ovoliko originalnosti odavno nije viđeno. Koncept igre deluje toliko sveže kao da je igra smišljana bez obzira na hardverska ograničenja, vremenske rokove, predviđeni uspeh tj. tražnju tržišta i sve ostalo što se danas proračunava pre početka izrade bilo koje igre. Ovo je onaj tip igre kakav se pravio pre skoro dvadeset godina, gde je čovek sa idejom (a man with a plan!) sedeo pred svojom mašinom u svojoj sobici i kreirao igru iz čistog zadovoljstva i entuzijazma. Ovaj tip igre pogotovo privlači početnike i one koji nikad nisu igrali igrice. Čak i zakleti protivnici igrica popuštaju pred šarmom Bishi Bashija. Atmosferu ove igre čini upravo to nadmetanje celog društva, jer ova igra omogućava učestvovanje do osam igrača, naravno najviše dvoje istovremeno. Ovoliki broj (pod)igara (ako se tako mogu nazvati jer su sve originalne i zanimljive) još nije viđen. Kao da je Namco uzeo sve najbolje elemente sa svojih arkadnih mašina i pretopio ih u jednu igru. Na početku možete izabrati Super i Hyper Bishi Bashi - ja, da budem iskren ne bih znao da vam kažem razliku između ova dva moda sem u broju i raznovrsnosti igara. Kada se umesto Supera odlučite za Hyper ili obrnuto, ne morate resetovati mašinu, dovoljno je da pritisnete sve L i R dugmiće i Start i Select zajedno i vratićete se na meni za izbor.



Pošto je u ovoj igri najvažniji multi-player mod ukratko ćemo ga opisati. Možete igrati na 3,5 ili 7 pobeda (tu je i marathon challenge za fanatike), a možete i izabrati način na koji će se birati igre u kojima se takmičite. Od ponuđenih imate rulet, slučajni metod i biranje svake igre posebno za one malo iskusnije koji su se navežbali u određenim igrama. Samo nemojte misliti da ćete lako zapamtiti igre, jer ih ima oko 100. Neke vredi posebno pomenuti, što nikako ne znači da su ostale lošije. Dakle tu su Perm Mania - pod varijanta Beat Manie - igrate u ritmu disko muzike, pritiskajući X u datom trenutku, dok plesačima posle svake uspešno izvedene sekcije izraste po malo kose, koja vremenom zakloni pola ekrana ukoliko ste dobri, Punch or Dodge - boks, gde opet u pravom trenutku treba udariti ili eskivirati udarac, Mini Car Wars - lupanje autića u krugu i skupljanje zastavica, I am the law - upucavanje zlikovaca na prozorima, tako što boja dugmeta određuje koga gađamo, naravno morate paziti pri gađanju da ne opalite u devojku, Race or Fall - vožnja autića po vrlo uskom putiću, gde je trougao gas, a sa pravcima rotirate stazu oko autića. Siguran sam da postoji još gomila igara koje bi vredelo pomenuti ali ostavićemo vama da uživate u otkrivanju istih.

Dovoljno vam govori da je Bishi Bashi već prerastao u zvanično redakcijsko sredstvo za rešavanje nesporazuma - zimi-zam i ostale društvene igre su otišle u out. Ukoliko neki od članova redakcije ne mogu da nađu zajednički jezik po nekom pitanju, spor se rešava partijom biši-bušija, pa kom biši, a kom buši.





Satara Jo(vić) kaže:

I kada ste upoznati sa tim šta ova igra nudi igraču ništa vas ne može pripremiti na stvarno iskustvo kada počnete da se igrate. Ogroman broj mini igara, skoro celokupna istorija video igara spakovana je u ovaj komplet jednostavnih, neverovatno zabavnih i zaraznih igara. Posebno treba naglasiti i inventivne i jako inteligentne i raznovrsne stilove upravljanja igrama koje koriste sve moguće kombinacije PSX džojstika.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	5.0	5.0

90%

1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Ime: Bishi Bashi Special
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Logička



PlayStation

Miloš Marković

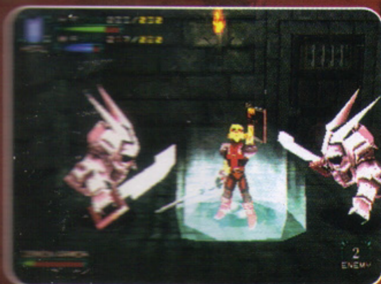


Dragon Valor

Rešio Namco da nas obraduje jednom FRP avanturom, ni manje ni više. Radoznali čitalac: "Ček' ček' je l' mi to govorimo o istom onom Namco-u koji je izdao i Tekken i Ace Combat i koji je poznat po svom optičkom pištolju". Da, da to je taj isti Namco, i ako ste slučajno pomislili da je igra loša (jer, verovatnoća da Namco napravi avanturu je ista kao da grom udari u koprivu, ali ipak se i to dogodilo). Igra nije ni malo loša i boga mi mogu vam reći da može slobodno da parira brojnim FRP-ovima ili RPG-ovima koji su stigli u poslednje vreme (otvorite vaš Bonus i pogledajte koji



žanr dominira u protekla dva meseca, a da nije vožnja). Priča nije bog zna šta, ali samo izvođenje, kao i sama igrivost je ono što krasi ovu igru. Priča je već viđena i iskorišćena u mnogim igrama, ali momci iz Namco-a su je malo doterali i dobili sasvim prosečnu priču i neverovatno dobru igru. Priča je sledeća: u udaljenom kraljevstvu pre mnogo godina vladalo je dobro i časno. Ali, to su narušila stvorenja koja žele da šire zlo - crveni zmajevi. Posle nekoliko godina zmajevi su pokorili veći deo kraljevstva, pri čemu su uništili sve što im se našlo na putu. Ali, postojao je tu takozvani Odred lovaca na zmajeve, čiji je vođa Clouis - čovek omanjeg rasta. On je uz pomoć veštine kovanja uspeo da skuje mač, koji služi samo dobru i koji može da oseti zlo na kilometre, takođe samo uz pomoć tog mača se može ubiti glavni zmaj. Naš junak je uspeo da se probije do prvog gospodara i eliminiše ga. Međutim, svaki od zmajeva je imao i svog osvetnika, pa ako se ne ubije glavni, tj. vođa svih zmajeva uvek će se neko naći da nastavi krug tame.





Međutim, naš junak, tj. Clouis je pronašao u svojoj zemlji vođu, ali nakon borbe i pobede "glavnog" zmaja ispostavilo se da je pravi vođa već pokorio skoro celu planetu i da bi kompletirao, on mora da osvoji još samo jedno kraljevstvo - čik pogodite koje. Ponovo se hvatate za vaše omiljeno oružje mač Dragon Valor i krećete da odbranite planetu. Ali, da stvar bude gora, naš junak posle završetka tajanstveno odlazi iz svoje zemlje i odlazi u nepoznato. Jedino što je preostalo je da njegovi naslednici Carolina i Kodel nastave tamo gde je nihov otac stao. U međuvremenu Clouis se vraća i ne govoreći ni jednu reč ostavlja svoj mač i ponovo nestaje. Dok je bio mali, Kodel je želeo da postane lovac na zmajeve, ali od kako je otac prestao da ga obučava, jedino pitanje koje mu milion puta u toku dana prolazi kroz glavu je da li on to može? Naravno, sluge tame su opet odigrale važnu ulogu i ozbiljno pripretile da će uništiti sve za zmajeve. Naš novi junak iznenada dobija neverovatnu snagu i uzima mač svoga oca uz pomoć kojeg je stradalo dosta zmajeva i kreće u dve potrage: da ubije sve zmajeve (zmajevi su inače "bosovi" pred završetak jednog Acta, osim što se razlikuju po izgledu vrlo bitna je i njihova snaga) i da pronađe svog oca. U toku igre često će se smenjivati likovi tako da nikad





nećete igrati dva Act-a sa istim likom, naravno ne računajući onaj prvi koji ujedno predstavlja mali tutorijal. Kao što sam već naveo, igra ima dobru igrivost, i pleni lakoćom igranja. Svaki od likova ima svoje specijalne poteze, a svaki lik ima na raspolaganju gomilu poteza. Na primer, kombinovanjem dva dugmeta sa kursorom mogu se dobiti vrlo jaki udarci koji protivniku znaju da oduzmu zaista mnogo energije. Međutim, magija ima vrlo malo. Doduše kada se malo bolje pogleda, ovo i nije jedan RPG već avantura, koja kombinuje pojedine elemente ovog sve popularnijeg žanra. No, da se mi vratimo na magije. Kada pobedite određenog neprijatelja, on će vam ostaviti knjigu, koju kada pročitate ujedno i učite magiju. Ako naučite da koristite fire ball on će u početku više ličiti na vatreni kliker, ali kada se dobro uigrate i kada pređete određen deo (čitati: kada pređete više od pola igre) moći ćete da bacate vatrenu kugletinu. Ostale magije se na žalost tako ne mogu nazvati, jer one više doprinose samom igraču tipa, popunjavanje energije ili nevidljivost, nego kao u drugim FRP igrama gde imate munje, led itd. itd. Doduše nedostatak magija zamenjuju odlični udarci kao i kombo udarci kojih ima mali milion, ali onda nije to to, jer suština nekog FRP su upravo što raznovrsnije magije. Jedna velika mana igre je to što se napici koji dopunjuju HP (health points ili zdravlje) ili napici koji dopunjuju MP (magic points ili magija) mogu tj. moraju odmah iskoristiti, jer oni ne ulaze u sastav vašeg inventara, ukoliko vam je energija puna, oni će ostati na tom istom mestu. Predmete na koje nailazite i koje možete da pokupite će se automatski prebaciti u vaš inventar i oni vam najčešće dopunjuju skalu zdravlja ili magije. Oni se ne mogu ukloniti iz istog, osim ako ih ne prodate na jednom posebnom mestu na mapi. Takođe opet na posebnom mestu mogu se kupiti samo napici, a novac ćete dobijati tako što ćete skupljati po nivou ili uzimati od protivnika nakon što ga eliminišete. Igra je sastavljena od Act-ova kojih ima zaista puno. Svaki akt predstavlja jedno kraljevstvo koje treba osloboditi od krilatih napasti. Kretanje po mapi je zaista jednostavno. Kada pređete određenu lokaciju moći ćete da izaberete gde ćete dalje otići. Međutim, jednu lokaciju ćete završiti za vrlo kratko vreme tako da ćete stići da završite čitavo jedno poglavlje za vrlo kratko vreme. Ali da li vam nešto govori sledeća činjenica: momci iz Namco-a su ovo ostvarenje zapakovali ni manje ni više, nego na dva (i brojem 2) diska, tako da ćete uz ovu igru provesti dosta vremena. Mape su vrlo šarene, a dobro je i to što se smenjuju dan i noć pa će to još doprineti boljem izgledu igre. Neprijatelji su zaista pametni, na početku će srljati na vas kao muve bez glave, ali kada pređete dobar deo igre moraćete da zasučete rukave, jer će vas napadati gomila vrlo snažnih protivnika koji su dobro organizovani. Ako se desi da vas na kasnijem nivou napadne sam protivnik, a isti vidi da ste nadmoćniji, on će se sakriti ili vas neće napadati, dok mu ne stigne pomoć. Ako vas napadne više neprijatelja odjednom i vi zadobijete udarac moći ćete da se povučete na sigurno mesto i dopunite energiju i kasnije se vratite da uz pomoć brojnih udaraca održite lekciju protivnicima. Upravo ovde se javlja jedna greška u igri, ako u jednoj prostoriji ubijete neprijatelja i izađete u drugu, pa se opet vratite u istu prostoriju, vaš protivnik će se vratiti tj. oživeti. Ako se sve generalno sagleda igra i nije puno teška, logičkih zagonetki i nema (u toku mog igranja od 5 sati nisam naišao svega na dve) pa ovu igru toplo preporučujem i mlađim igračima, koji tek žele da se upoznaju sa žanrom FRP avantura. Što se tehničke strane igre tiče, tu je igra sasvim solidna. Grafika je 2D/3D, sve zavisi od položaja i situacije u kojoj se lik nalazi. Likovi su lepo animirani i fino uklopljeni u prerenderovanu pozadinu. Ni detalji ne nedostaju, međutim mogli bi da budu na nešto većem nivou. Kamera će pratiti lik sa strane i tada sve izgleda dvodimenzionalno, a kada je kamera iza leđa liku ili iza leđa, pa blago iz poluptičije perspektive, onda je izgled igre trodimenzionalan. Ponekad će vam noga propasti kroz zid, ali progledaćemo kroz prste. Zvuk je visokog kvaliteta. Ako se pre borbe po-









1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

2 DISKA

Ime: Dragon Valor
Izdavač: Namco
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: RPG Avantura





lako približavate neprijatelju on će se nakašljati ili će nešto promrmljati, a kada je borba u toku, često će u toku nje komentarisati ili negodovati. Muzika me je podsetila na dane kada sam igrao Final Fantasy 7, bukvalno kao da su prenesene muzičke teme iz FF7, malo doterane i ubačene u igru, plus je interaktivna - u toku igre blago-opuštajuća, a u toku borbe, čak šta više brza. O igrivosti i ne treba govoriti, šta da vam kažem jedan moj prijatelj koji mrzi video igre je nekako sebe našao u ovoj igri, i evo sada moram da ga držim vezanog jer po ceo dan (naravno i noć se računa u dan) igra ovu igru bukvalno ne vidi beli dan (mislim da ne zna ni koja je godina u toku).

Dobro nećemo da preterujemo, ruku na srce igra je zaista igriva i ne vidim razlog zašto je jedan ljubitelj FRP/RPG žanra ne bi svrstao u svoju kolekciju, jer će mu pružiti zaista dosta sati uživanja. Igra relaksira, ne zamara i jednom ozbiljnom igraču predstaviće pravu poslasticu barem dok kod nas ne stigne neki, kako ja čujem dugo najavljivani Final Fatasy 9. Pa dobro jesam li ti rekao da ne prilaziš konzoli i igraš Dragon Valor, ej bre je l' me čuješ...

Mihailo (Sm)ešić kaže:

Dragon Valor je prvenstveno akciona igra. To ne treba zaboraviti kada se procenjuje njena vrednost - akcija je dobra, zabavna, a posebno... akciona. Na stranu loše odrađene i zamorne "cut" scene pune naivnih dijaloga (koje bi trebalo da zamene animacije, šta li?). Igra je ipak posvećena mlađoj publici. I ne, nije u pitanju FRP igra. Ovo je dobra stara Golde Axe (idem levo-desno, ubijam mačem monstrume) igra, samo ubačena u 3D okruženje. Puno poteza mačem, magija, protivnika i šefova. Prilično zabavno, iako mestimično ružnjikavo.



Satara Jo(vić) kaže:

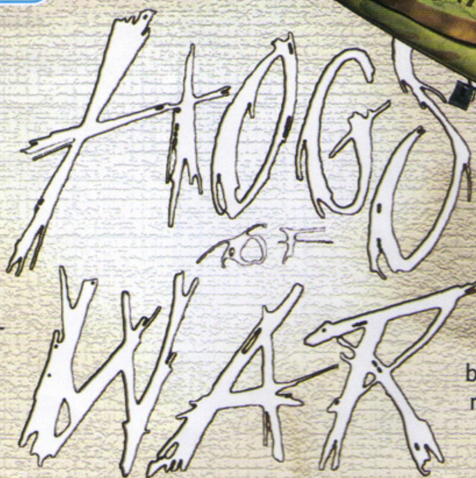
Od najavljivanog akcionog - RPG iskustva ja ostalo jako malo elemenata. Odlično akciono, "idemo kroz nivoe i tučemo sve što se kreće", iskustvo je prekinuto dovoljnom dozom upravljanja skupljenim predmetima i susretima sa likovima, koji razvijaju priču da sama tuča ne postane dosadna. Odlična je ideja da svaki sledeći nivo igrate kao sledeća generacija lovaca na zmajeve, proistekla iz susreta sa jednom od dve devojke iz prethodnog nivoa, a to koju devojku sretnete zavisi od puta koji odaberete na tom nivou. Igra je zanimljivija kada je ponovo igrate. Standardno dobra Namco-va grafika i zvuk, upotpunjuju ovu izuzetnu akcionu igru, koja ni jednog trenutka ne upada u monotoniju, od koje pate sve igre ovog žanra.





Miloš Marković





Hogs of War

U poslednje vreme firmi Infogamers ne cveta cveće. Igre koje izađu sa potpisom ove firme retko kada su dobro rangirane. Naravno, ima tu i nekih ultra dobrih igara, međutim ostale igre ostaju u senci velikana, ili nas "očaraju" svojim kvalitetom.

Ova igra sa simpatičnim nazivom, Hogs of War (a boga mi i sa dobrim podnazivom " Born to grill" prim.Ured.) predstavlja spoj dve zaista dobre igre: Army men i Worms, pa upravo zbog toga ona može postati jedan od hitova koji dolaze iz ove firme. Kada sam se prvi put susreo sa igrom i pogledao ko je izdao mislio sam da je najobičnija igra za bacanje, ali pošto je neko ko se odaziva na ime... uperio prstom u mene i rekao "ti ćeš uzeti ovu igru da opišuješ" jednostavno morao sam je uzeti bez pogovora. I tako sav mrzovoljan dolazim kući zbog upravo "uva-



ljene" igre, pritom ne zatvaram ni jedna vrata, sedam u tamu svoje sobe i uključujem svoju omiljenu spravu koja je sasvim slučajno Sony PlayStation (a da ne spomenemo da me promaja išiba kroz nezatvorena vrata). A kada je igra počela! Ispostavilo se da je igra mnogo bolja nego što sam ja očekivao. Kao tema igre korišćena je priča iz igre Worms totalno uništenje nekoliko vojski za prevlast. I još kada tu uklopimo izvođenje u 3D dobijamo ono što bi mnogi koji su imali priliku da igraju zovu "Worms 3D". Ni jedna igra do sada nije uspela da skine sa trona čuvene Wormse, ali HoW teži da ozbiljno ugrozi čuvene crviće. Umesto crva sada su u pitanju ni manje ni više nego svinje (ili kulturnije prasići). Postoji nekoliko vojski, koje su sastavljene od po 5 članova (da ne kažem svinja) i koje za cilj imaju da pošalju svoje protivnike u najbližu mesaru. Programeri ove igre su se malo našalili i ubacili sledeću stvar, svaka vojska predstavlja jednu od čuvenih sila iz drugog svetskog rata, tu su Rusi (Crvena armija), Francuzi, Nemci, Englezi, pa čak i ameri (ovo namerno ide malim slovom) i Vijetnamci. Na vama je da izaberete jednu od ovih armija i krenete u misije osvajanja. Tu su i mnoga oružja kojih na žalost ima manje u odnosu na Wormse. To je opravdano time što sva oružja u crvićima nekako imaju istu razornu moć, dok ovde neće biti isto, ako vas protivnik pogodi pištoljem ili sa Rocket Luncherom. Ono što će mnogima smetati je nedostatak hladnog oružja tj. bejzbol palice, ali koga nema bez njega "se mora". Misije su stvarno zanimljive pune su akcije, mada nikada neće faliti i humora. Svaki od prasaca ima neku opasku pre nego što će da puca i naravno posle izvršenja istog, a tu je i naravno i komentar onoga koji je pogođen. Ponekad ćete čuti samo mrmljanje, a vrlo često i komentar tipa" I am a bad shooter, but I kill bee on your's face" i naravno još mnogo više simpatičnih opaski. Kada počnete sa igranjem sve vaše svinje će imati rang običnog vojnika, kako napredujete dobijaćete mogućnost za unapređivanje osobina svakog vašeg vojnika, tako da posle par uspešnih misija u svom timu ćete imati i doktora, inžinjera, granatera, bazukistu, snajperistu itd. Međutim, koliko vojnika ćete moći da unapredite zavisi od vaše uspešnosti u misiji. Ako uspete da sačuvate sve prasiće onda ćete dobiti poseban bonus za unapređivanje. Takođe i nivo težine je lepo odmeren. Kako je teritorija na kojoj ratujete podeljena na više celina, na početku dok su vam vojnici slabiji imaćete i takve neprijatelje, ali na poslednjem delu drž'te se. Ono što me je konstantno nerviralo je to da neprijatelj uvek, ali baš uvek, pogađa tako da kada vas promaši smatrajte da nešto nije u redu sa igrom. Zamislite situaciju kada vam neprijatelj non-stop pogađa jednog te istog vojnika snajperom, posle trećeg puta će vam sigurno dojaditi. Kada smo već kod nišanjenja, primećuje se mala nedorađenost. Nišan je prikazan skalom koja može ići od 0 do 180 stepeni i lepo izgleda, međutim kada pređemo sa reči na delo desiće vam se to da savršeno nanišanite protivnika u glavu, opalite metak, a ovaj prođe pored njegove glave, pri čemu će ovaj prokomentarisati sa " you are bad shoter Hahahah!". Ako vam je lakše uvek možete nišaniti iz prvog lica, pri čemu ćete biti ako ništa drugo, barem precizniji. U pojedinim misijama moći ćete da uđete u topovske kule



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Hogs OF War
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Crtana avantura


PlayStation



koje znatno mogu preokrenuti tok misije. Igranje u dva igrača je zaista mnogo zanimljivije u odnosu na igranje protiv prasećeg mozga (misli se na igranje protiv kompjutera). Možete da izaberete nekoliko modova za igranje od kojih se razlikuju svega dva, deathmach i strategy play (easy, normal, hard). U deathmechu ćete u napred odrediti broj pobeda, i što veći čin ima vaš protivnik dobijaćete više poena, međutim da bi se ovo otežalo, jednom ubijeni protivnik će se vratiti da se osveti, itd. Drugi mod predstavlja pojednostavljeni deathmach. Zadatak je prost, treba da uništite u potpunosti protivnički tim. Samo za ovaj mod ima oko 20 mapa, a da ne spomenem to koliko ima mapa za DM + mape misija, jednostavno uživaćete dok budete igrali. Sve mape su potpuno 3D, sa dosta detalja, tipa jezero, mostovi, ptice. Još jedna dobra stvar je ta što se teren deformiše, tj. ako pogodite u brdo sa raketom tu će nastati rupa i sl.

A sada nekoliko reči o samom izgledu igre. Očekivao sam lošiju grafiku, ipak preneti Worms-e u 3D nije mala stvar, ali za divno čudo ona je odlična. Kao model lika korišćene su svinje iz crtane serije "Gice komandosi", i izgledaju zaista lepo. Sve uniforme su izrađene sa puno detalja, baš kao i lice svinje koje se razlikuje u zavisnosti od čina koji svinja ima. Tereni su veoma živopisni sa puno boja koje podsećaju na crtani film pa će verovatno mlađi igrači sebe pronaći negde u ovoj igri, a pozadina je odlično uklopljena. Jedinu zamerku moram uputiti sledećoj stvari, mapa je nalik ostrvu pa kada raketa završi preko dozvoljenog polja ona će se rasprsnuti o "ništa". Zvuk je sasvim OK, pa zbog toga neću trošiti puno slova, ali za muziku moram reći sledeće: zaista je super. A svaki vojnik ima svoju muzičku temu, a muzika koja je u pozadini menija podseća na karneval ili ponekad na crtani film.



I tako ja za malo da ne predam tekst zbog ove igre. Toliko sam se zaneo da sam zaboravio koji je datum. Moram priznati da sam zaista uživao igrajući ovu igru. Igra možda neće skinuti Wormse sa trona, ali pružiće nam dosta sati dobre zabave, barem dok ne stigne Worms 4 World Party.







Uroš Tomić

IRON SOLDIER 3







U davna vremena, kada su ljudi shvatili da je čista egzistencija sama po sebi dosadna i monotona, oni su odlučili da naprave kreaciju koja će "otimati" vreme i suzbijati monotoniju (posebno u kratkim danima i dugim noćima zimskim). Ta kreacija je trebala da bude "tehno", nešto super - ultra moderno, nešto što će privući njihovu pažnju ponovo kada ih sve drugo "smori". I tada čovek napravi kompjuter, a kasnije i konzolu...

Uvidevši mogućnosti goleme koje ova sredstva pružaju običnim smrtnicima, programeri su shvatili da ljudi mogu da rade stvari i poslove koje ne mogu u realnom životu (npr. da budu plaćeni ubica, vitez - baja - mlađahni, fudbaler ili tako neka "budževina"). Kao što negde videh: LIFE SUCKS - that's why we sell video games.

U današnja cyber - punk vremena, mladi se sve više interesuju za mašine goleme koje uništavaju sve pred sobom... da li je baš tako?

Sećam se osvita Mach Warrior - a na PC računaru, kakvu je eksploziju izazvao svojom pojavom (a o introu koji je tada bio čudo moderne tehnologije da ne govorimo) i svima pokazao kako se i iz kuće može moderno ratovati koristeći se mašinama koje su visoke po par stotina metara i teške srazmerno stotina tona. Takve igre su oduvek privlačile moju pažnju, uvek sam ih rado igrao, ali pravo da vam kažem, takve igre po mom skromnom (kakva laž) mišljenju ne prolaze baš najbolje na PS konzolama.

Možda mi je utisak varljiv, možda nisam u pravu (u šta iskreno sumnjam, JA SAM UVEK U PRAVU), ali izuzimajući intro koji svojim izgledom obećava brda i doline, sve ostalo je nekako kljakavo i bljakavo.

Sama radnja igre se odvija u nekoj budućnosti gde neki baja ulazi u neku grandioznu mašinu... AUH!!! Monotonoooo, dosadno, ispiranje mozga, priča koja je žvakana i prežvakivana x puta, koja je već odavno počela svima da stvara "plavo" oko vrata od koeficijenta stiskanja istog. Ja bih se makar malo potrudio da izbacim sve te silne šablone, nego da se vrnemo na igru...

Na samom početku se otvaraju opcije (koje nisu preterano bogate), a od pomenutih tu su učitavanje igre, startovanje nove igre, nameštanje parametara i podešavanje opcija, storyline, najbolji rezultati... Po odabiranju nove igre, otvara vam se meni koji određuje kakva će biti misija na koju krećete. Možete izabrati mod za jednog ili dva igrača (kooperativan ili arkadni) i tu je doneta jedna "kao" inovacija. Kada dva igrača igraju u kooperativnom modu, jedan vozi mašinu, a drugi nišanske naprave. Može se reći da je ovo donekle interesantno, ali da se ne lažemo, potrebna je SAVRŠENA sinhronizacija kako ne bi došlo do propasti. Grafika je suviše slaba i klimava, zbog čega je otežano igrati. Sve je u nekim kockicama, čak nije ni u poligonima na šta su mladi naraštaji navikli. Zvuk je nekako škripav i meni deluje neuverljivo. O igrivosti već možemo da pričamo, ali u normalnim granicama, igra kao igra, ni previše adiktivna, ni za zaobilaženje.

Sve u svemu, čini mi se da je sve to moglo bolje da se odradi, mnogo kvalitetnije, brže, zanimljivije. Ovako samo da čekam da se pojavi neka igra u ovom fazonu, ali na nekoj boljoj konzoli (možda mi urednik dozvoli da i ja malo pišem tekstove za PS2).

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	2.5	3.0	2.0

49%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Iron Soldier
Izdavač: Vatical
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačka / Roboti



PlayStation



Miloš Marković

RAMPAGE THROUGH TIME



Vrlo dobro se sećam dana kada je vladao čuveni NES (Rampage se pojavio na Spektrumu, sine, da si ti nama živ i zdrav , prim. M. L.). Takođe, sećam se i igre koju sam ubedljivo najviše igrao, u pitanju je Rampage. Neverovatna igra, kolorična pozadina, žene i deca beže pred najezdom vaših mutanata. Ovaj koncept je zadržan do dana današnjeg i upravo on je obezbedio uspeh. Međutim, od kako je ovaj serijal prebačen na PlayStation i nije baš da se proslavio. Originalni Rampage je imao samo dva mutanta (ili karaktera, lika...) i brdo objekata za uništavanje. Kako su dolazili nastavci povećavao se broj likova, dok se broj objekata smanjivao. Naslovi sa Rampageom samo stižu, i naravno svaki je donosio po neko poboljšanje ili pogoršanje. Verovali ili ne, za manje od pola godine stigao nam je i još jedan Rampage, a pravo da vam kažem ni jedan takozvani "nastavak" nije zaslužio da ponese titulu istog, pre bi trebalo da se zove Mission CD. Ni prethodnici nisu bili toliko loši, ali nekako nije to bio originalni Rampage. Ali, možda upravo ovaj naslov može zasluženo da ponese titulu nastavka, jer osim što predstavlja kombinaciju svih do sada Rampageova on donosi još bolje i živopisnije pozadine, kao i još nekoliko novih likova. Priča je sledeća: jedan naučnik je stvorio mašinu, koja može da prebaci ljude bilo gde u prošlost i naravno u budućnost, a kako je najzanimljivije uništavati npr. Teksas ili Vašington ili već bilo koju američku državu, eto nama najluđeg nastavka. Naravno, tu su naši mutanti videli odličnu priliku za uništavanje i ulaze kroz portal. Sada je na vama da odaberete jednog mutanta i da uništite sve što vam se nađe na putu. U samu igru uvešće vas jedan smešan voditelj na "lokalne" WBC televizije. Intro je zaista smešan. Grafika je standardna 2D, ali ipak moglo je da se malo više poradi na samom izgledu takozvanih npc-ova ili likova koji ne igraju. Oni su sprajtovi koji su jako loše uklopljeni. Međutim, to se ne može reći i za ostale likove. Oni su, naprotiv, vrlo lepo animirani i fino ukljopljeni u pozadinu, koja je opet veoma živopisna. U pozadini ima dosta detalja, kao što su npr. zvezda koja eksplodira ili rat između kauboja i indijanaca. Boje su vrlo lepe, pa cela igra podseća na crtani film. Muzika je uvek bila odilična, tako je i sada, a ja ću vam reći samo to da je za svaki nivo drugačija, a istog kvaliteta. Svaki od likova ima svoj specijalni potez, koji dodatno može pomoći u uništavanju okolnih objekata. Najbolje bi bilo kada bi čuvali specijal za neke teže nivoe. Dobro je to što igra nije linearna, tako da ćete moći iz prošlosti da odete u budućnost i obrnuto. Naravno, nije zaboravljen ni Challenge mode koji je skup više mini igara, kao što su pirati ili pucanje u flaše. Ali, morate voditi računa da u toku uništavanja budete besprekorni, da bi sebi obezbedili izvestan broj zvezdica, koje mogu imati presudnu ulogu u određivanju pobednika. Igra je kvalitetnija kada igraju dva ili tri igrača, jer tada je uživanje na vrhuncu. Meni jedino preostaje da vam poželim da uspešno uništite dobar deo Amerike.









zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.0	4.0	4.5

77%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Rampage Trough Time
Izdavač: Midway
Sistem: PAL
Žanr: Igra uništavanja

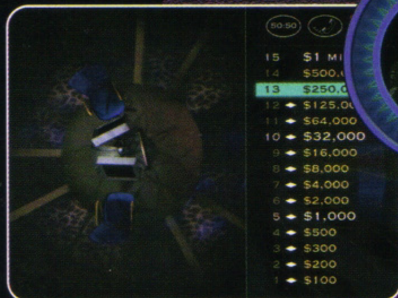
PlayStation





Miroslav Đorđević

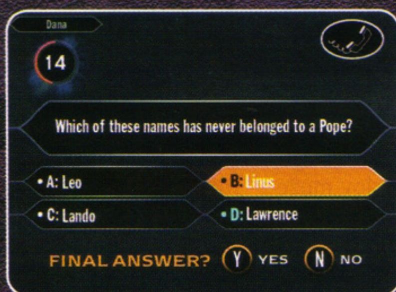
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE





Iz Buena Vista Interactive-a nam dolazi jedna, pre svega originalna igra koja za temu ima nešto što smo do sada jako retko viđali na PlayStation konzoli - TV kviz. Ova igra je dobra prilika da svoje znanje provere svi oni koji su bezuspešno pokušavali da telefonom dobiju "Zlatnu žicu", "Kešolovac" ili neki drugi sličan TV kviz, doduše sada bez šanse da nešto i zarade.

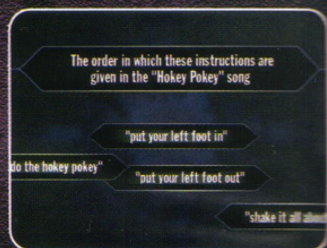
Šou počinje pojavljivanjem Regis Philbin-a (inače poznate ličnosti u američkoj javnosti), koji će duhovito komentarisati svaku vašu odluku tokom igre. Sem standardnog moda za jednog igrača na početku igre biće vam ponuđena i opcija za dva igrača. Na žalost, ovaj mod se svodi samo na kvalifikacije između dva igrača za prelazak u opciju jednog igrača, po principu ko prvi tačno odgovori ide dalje, dok onaj drugi ispada. Ukoliko ste pak rešili da igrate sami, otkucajte Regis-u vaše cenjeno ime, odslušajte pravila igre i zabava počinje.



Koncepcija i pravila igre su sledeći: da biste osvojili milion dolara (kobajagi) morate tačno odgovoriti na petnaest datih pitanja, a ako samo jedno pogrešite, igri je kraj. Na pitanja morate odgovarati redom, znači prvo pitanje za sto dolara, potom za dvesta, trista, petsto, hiljadu... milion. Za svako pitanje imate ponuđeno četiri odgovora od kojih je samo jedan tačan. Pritiskom na iks, krug, trougao ili kvadrat, birate odgovor. Imate na raspolaganju trideset sekundi i tri pomoći koje treba vrlo pažljivo i pametno iskoristiti, jer se svaka od njih može upotrebiti samo jednom. Ukoliko se odlučite za prvu, kompjuter će eliminisati dva netačna odgovora, što znači da imate tačno 50% šanse da na pitanje tačno odgovorite. Druga pomoć je vrlo zanimljiva i originalna. U pitanju je "Pozovi prijatelja", opcija koja vam 99% donosi tačan odgovor. Ako je aktivirate Regis će pozvati nekoga od svojih prijatelja koji ima neke veze sa oblašću iz koje je pitanje dato. Sem što će vam skoro uvek dati tačan odgovor Regis-ovi prijatelji će vas i propisno nasmejati. Treća i poslednja pomoć koju možete iskoristiti je anketa preko Interneta. Ova opcija vam uvek daje tačan odgovor, a sve što vi treba da uradite je da se opredelite za odgovor koji je dobio najviše glasova. Ono što smeta je to da su pitanja često vezana za neke lokalne američke ljude, filmove ili događaje koji su na našem podneblju potpuno nepoznati. Desiće vam se da izvučete pitanje tipa : "Ko od navedenih osoba nije nikada bio "bejzbol - trener?" i tada vam jedino preostaje da iskoristite jednu od vaših skupocenih pomoći da biste ostali u igri (osim ukoliko niste fanatik za bejzbol). Takođe će vam za ovu igru biti potrebno znanje engleskog jezika, a mi vam savetujemo da držite i rečnik u pripravnosti ukoliko želite da osvojite milionče.

Grafički je igra urađena jednostavno, pregledno i funkcionalno što je, složićete se, mnogo bolja varijanta od gomile detalja, boja i druge šminke koju bi igru ovog tipa činilo zamornom. Muzika je u skladu sa ostalim elementima igre: prijatna i lagana. Uopšte, atmosfera je odlična, opuštena i komična, ispunjena onim finim osećajem koji vam ne dozvoljava da napustite igru.

"Who wants to be a millionaire" je naslov koji je svakako vredan pažnje svih onih igrača koji žele da svoje znanje provere na najzabavniji način.



1 ili 2 igrača

Analogni kontroler

Ime: Who Wants To Be A Millionaire
Izdavač: Buena Vista Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Kviz


PlayStation







Moho

Satori Jo



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Moho
Izdavač: Take 2 Int.
Sistem: PAL/NTSC
Žanr: Avantura



Gladijatori su definitivno u modi - u bioskopima ova tema je hit godine, a na PlayStation-u oni su tema najoriginalnije igre ove godine. Ne oni antički, već gladijatori budućnisti su glavni likovi igre Moho. Priča je ovakva - u budućnosti roboti su stekli ravnopravnost sa ljudima, ali i



više od toga. Oni više nisu nepogrešive sluge, već su sposobni da čine zločine. Za njih naravno odgovaraju i bivaju osuđeni na specijalne zatvore. U ovim zatvorima se održavaju specijalne igre i ko preživi ostane poslednji na nogama, pardon - kugli, dobija slobodu kao nagradu. Učesnici ovih igara se pripremaju tako što im se odsecaju noge i umesto njih dobijaju kuglu kojom se kreću. Na početku imate pet likova, svaki sa specifičnim osobinama i manama, rangirani u po četiri kategorije i samo jedan početni zatvor sa njegovim igrama. Ovih zatvora ima 11 i svaki nudi više različitih igara. Igre su vrlo raznovrsne - od običnih trka, preko tuče gde treba da porazite sve protivnike, specifičnih zadataka u okviru nivoa, sve do zanimljivih skupljačkih nivoa, najsličnijih skejt parkovima gde skupljate ambleme poređane po i iznad rampi udubljenja u nivou.







Iako ovih različitih mini igara ima dvadesetak, pravi junak ove igre je njen grafički izgled. Roboti imaju vrlo specifičan i prepoznatljiv izgled, a nivoi po kojima se kreću su živopisnih boja i specifičnog dizajna, koji uverljivo dočarava zatvore budućnosti. Ono što najviše impresionira su grafički efekti talasanja površina koje izazivaju eksplozije, doskok



sa velike visine ili specijalni prekidači na nivoima. Ovi talasi imaju samo estetsku ulogu, na njima je moguće i surfovati i tako dostići pre toga nedostupne delove nivoa, uz vrhunsko uživanje dok izvodite ovakvu akrobaciju.

I kontrole lika zaslužuju da se pomenu. Fizički model kretanja je fantastično urađen - inercija i neravnine tla čine da se krećete baš kako očekujete. Kontrole odlično reaguju, naravno ako zanemarimo inerciju koja često zasmeta preciznosti kretanja. U nekim disciplinama digitalne kontrole mogu da budu preciznije od analognih, ali to je više zamerka dizajna samog analognog džojstika nego igre.

Lost Toys, autori igre, su bivši programeri kuće Bullfrog i ovaj njihov pedigre isijava iz svake sekunde ove inovativne igre. Iako Bullfrog nikada nije pravio klasičnu akcionu igru, visoki standard u dizajnu igara je praćen i pri pravljenju Moho-a. Ovo je igra koju možete igrati desetak minuta ili deset sati u cugu, kako vam prija. U dobu kada akcione igre insistiraju na dugotrajnim igračkim sesijama, prijatna je promena igrati kvalitetnu i inovativnu akcionu igru koja od vas ne zahteva sate pažnje.





Uroš Tomić



MORTAL KOMBAT
SPECIAL FORCES



Ko se još ne seća pojave prvog dela ciklusa Mortal Kombat serijala? Igra koja je zabavljala mlade širom grada, strateški raspoređena po celom gradu, u salonima zabave. Prvi deo je bio nekako slab, grafički lepo odrađen za ta vremena, ali je drugi deo već nadoknadio nedostatke prvog, donevši mnogo novih likova, magija, udaraca i završetaka (čuveni fatality, animality i ostale fore). Treći deo je uveo koncept kombo udaraca, vezanih udaraca koji "jedu malu decu" i ruše sve pred sobom. Pošto do tada ni jedna igra nije imala izvedbu na 3D planu, Mortal Kombat 4 je morao da uvede makar ovu i još po koju inovaciju (oružja i elementi u areni koji mogu da se koriste u borbi). Ja sam mislio da je tu kraj i da više neće biti nastavaka, osim ako programeri ne smisle kako da Vi sami uđete u konzolu i isprašite Motara ili Šao Kana. Ali, čini mi se da sam pogrešio, nastavak postoji... Doduše, ceo koncept igre je promenjen i to više nije ona stara borilačka igra gde imate ring i ljutog neprijatelja da se verbalno ubeđujete sa njim. Ma, bolje da krenem od samog početka... Posle prilično lošeg introa, gde vam se objašnjavaju neke stvari, uviđate da ste u ulozi Jaxa, vođe specijalnih jedinica koji je sa poručnikom Sonjom jurio Kanoa celu igru (a i film). E pa, baja ga JOŠ juri (neuhvatljivi ovi moderni zlikovci), samo što ta jurnjava nije svedena na turnir u kome svi moraju sa svima da se mlate, to je nekakva akciona avantura u koju je ubačen koncept kombo udaraca i sakupljanja oružja. Uveden je princip sakupljanja iskustva, tako da što više neprijatelja uništite, to ćete imati više kombo udaraca na raspolaganju. Pored golih ruku (kibernetskih) koje koristite u borbi prsa u prsa, sakupljate i oružja i municiju, tako da možete koristiti pištolje, sačmare, snajperske puške i ostale džidža - bidže. Cela igra se svodi na pronalaženje Kejnoa koji je izbavio neke super-zločince iz maksimalno obezvređenog zatvora (izem ti zatvore) i nestao bez traga. Džemini je tu nešto poput interaktivnog savetnika koji prosleđuje Džeksu podatke i ona ga sve vreme usmerava na to gde treba da ide i šta treba da radi. Posle par particija nailazićete na kriminalce koji pokušavaju da vas zaustave na putu do Kejnoa, a da li će uspeti u tome zavisi isključivo od vas i od vaše veštine pri uništavanju i lomljenju svega pred sobom. Tu su glavonje koje morate da izmasakrirate, a svaki od njih ima specifičan stil borbe i koristi se drugačijim oružjima. Pogled je iz nekog kao trećeg lica, samo sa tim da se kamera sama pomera u odnosu na to gde se nalazite, da li ste blizu zidova, da li koristite mod za nišanjenje i tako dalje. Grafika nije nimalo loša, može se reći da me je čak i iznenadila, jer ne samo da nisam očekivao ovakvo izvođenje, već nisam očekivao da će ovako dobro izgledati kada se "razračunavate" sa protivnicima kojih ima u izobilju. Zvuk je manje - više realno izveden i kvalitetno je odrađen, efekti su odlični (posebno "medveđi" glas glavnog protagoniste), atmosfera je dobra, bez obzira da li se nalazite u kanalizacijama, skladištima ili poslovnim kompleksima, bićete razdraženi poput glavnog lika i željni protivničke krvi. Igrivost mi je nekako najbolja u ovoj igri i prosto me je prizivala da ih našibam što više, samo da vidim kako izgleda sledeći kombo koji se otvara na skoku nivoa. Ovu igru, iako nije savršena, toplo preporučujem, samo da biste videli kako je konzola najpogodnija sprava za eliminaciju svakodnevnih frustracija i paranoja, ko zna, možda vam se svidi isto kao i meni.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Ime: Mortal Kombat Special Forces
Izdavač: Midway
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča / Akcija



PlayStation









Igor Simić

Winning Eleven 2000

Veliki Japanci se vraćaju!
Za sve one koji su željno iščekivali sledeću igru u serijalu Winning Eleven i pomalo se plašili, jer je ISS PRO EVOLUTION bio gotovo savršen imam dobre vesti WINNING ELEVEN 2000 je došao i jači je nego ikada! Ponovo su Konamijevci potvrdili slogan koji je karakterističan za ovaj fudbal - The Best just got Better! Jedina mana ovog fudbala, ako je to mana je to što se igra J-league (Džej liga) i što su svi meniji na japanskom, ali da li je to prepreka svima nama koji smo sve menije prostudirali dovoljno dobro da nam ni prevod na engleski ne bi mnogo toga promenio.





Toliko o manama, a sada ono što sve prave fudbalere najviše zanima - POBOLJŠANJA. Prvo poboljšanje je očigledno i tiče se grafike - grafika je malo bolja u odnosu na prethodni deo, ali stiče se utisak da su Konamijevci namerno ostavili još malo prostora za napredak... Dalje, statistike svih igrača izražene su ocenama u opsegu od 1 do 20 što pravi finiju razliku između prosečnih igrača koji uglavnom igraju u Džej ligi, ali i između "zvezda" kakve su recimo Krupniković (čovek koji "zvezda" može da bude samo u Japanu) i Piksi (prava legenda i čovek koji je bio najbolji u svakom timu za koji je igrao). Zatim tu je i razlika prilikom fauliranja igrača, odnosno u načinu padanja sapletenog igrača, koja je neverovatno simpatična. Tu su još i inovacije, kao što je muzika, i to dobra, za vreme treninga, i jedna koja je istinske fudbalske sladokusce naročito oduševila - a to je da se po prvi put u igrama koje nisu menadžerske pojavljuju timovi iz druge lige Japana sa kojima je moguće odigrati ligu, kup...
Osim svih ovih promena tu su i one kao što su driblinzi, nepreciznost igrača prilikom šuta glavom...
Ima tu još svega i svačega vrednog probe i ozbiljnog, i ukoliko otkrijete nešto što mi nismo javite nam!



Pa "fudbalofili" krajnje je vreme da se upoznate sa Džej ligom!





Miljan (A)La kić kaže:

Svi mi dobro znamo koji je najbolji fudbal na PlayStation-u, je l' tako? Pa smo se zato svi oduševili kad smo čuli da je stigao WE2000. Kad tamo, ništa novo. Dobro, ne možemo reći ništa novo, ali vrlo je malo promena koje smo očekivali. A pogotovo što su u igri predstavljeni samo japanski timovi. Svi pravi fanatici za ovu igru će reći, dobro je to, ali mi ipak ostajemo pri Evolution-u. Meni ne preostaje ništa drugo nego da se složim sa njima.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0

94%

1 ili 2 igrača
Memorijska kartica 2 bloka
Multi Tap 1 - 4 igrača
Analogni kontroler

Ime: Winning Eleven 2000
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC / Jap
Žanr: Fudbal





Mirolsav Đorđević

Evo's space adventures

	1 igrač
	Memorijska kartica 1 blok
	Analogni kontroler

Ime: Evo's Space Adv.
Izdavač: Take 2 Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Akcija

PlayStation



Najgore od svega (gore i od toplog piva, roditeljskih sastanaka i tašte u gostima) je kada se proizvođači video igara polakome da izbace bezveznu igru, bez ikakvih noviteta ili tehničkih poboljšanja, isključivo iz komercijalnih razloga. Takvih "igara sa lagera" ima na žalost sve više, a Evo`s Space Adventure će se sigurno priključiti toj armiji propalih pokušaja.

Igra je prevashodno namenjena mlađoj deci, otprilike do deset godina starosti, ali zbog grafičke neatraktivnosti, nedorađenosti i zamornog izvođenja (a upravo to su atributi koji mlađu populaciju najviše zanimaju) ova igra se najverovatnije neće dopasti ni starosnoj grupi kojoj je namenjena, a kamoli nekom starijem i ozbiljnijem igraču.



Priča je prilično bizarna i neuverljiva preko čega bismo čak i mogli da pređemo, da je igra bar tehnički pristojno odrađena, što ovde na žalost nije slučaj. Vi ste u ulozi robota Evo-a od koga je posle pada njegovog svemirskog broda ostao samo čip koji puzi po zemlji (???). Taj čip takođe može da ulazi u životinje (kučiće, ovce...) i da preko njih obavlja poslove za svog gazdu, što je i cilj igre. Priznaćete, veoma zanimljiva i uzbudljiva priča, prosto čoveku da pripadne muka.

Grafika bi bila fenomenalna, samo da je igra izašla pre pet godina, što ne važi i za muziku koja je podjednako dosadna i sad i pre pedeset godina. Ono što najviše smeta je užasno zamorno izvođenje, jer se akcija na ekranu odvija brzinom umornog puža.



Ukupno gledano Evo`s Space Adventure je jedna igra daleko ispod proseka za koju se ne bismo usudili da je bilo kome preporučimo.∎

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	2.0	2.5	1.5

22%

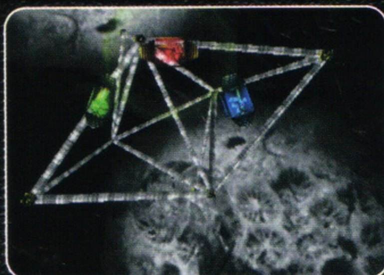
Igor Simić

Lattice 200 EC7

	1 igrač
	Memorijska kartica 1 blok
	Podržava vibracionu funkciju

Ime: Lattice 200 EC7
Izdavač: Nousite Inc.
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačka/Trka

PlayStation





Ovo je igra koja, za razliku od W.C. Snooker-a ne zaslužuje ni ovoliko prostora, iako je ovo najmanje prostora za jednu igru. Osim imena u igri koja bi trebalo sa predstavlja test za vaše reflekse u vidu CYBERSPACE vožnje i pucačine stvarno ne postoji ništa interesantno što bi trebalo izdvojiti. Koliki je igra LATTICE 200 EC7 promašaj govori i to što je ona "prebačena" sa Amige 500 bez ikakvog poboljšanja, ni u grafičkom niti u bilo kom drugom pogledu (ipak smo u 2000. godini), izuzev možda većeg broja nivoa, ali ko bi odigrao više od 3 nivoa ovako loše igre? Voleo bih da upoznam nekoga ko u ovoj igri vidi nešto simpatično, ako je tako javite se...∎



Ur(l)oš Tomić kaže:

Cenim da nema razloga da se ovakva igra tako brutalno ispljuje. Možda je u prvi mah malo nezanimljiva, ili deluje pomalo zbunjujuće, ali moram priznati da je pravo osveženje u ovoj navali klonova i prerađenih igara. Ideja mi se doima originalno, do sada neviđeno, pa bih mogao reći da je tu "uzbrala" od mene jedan poen. A što se grafike tiče, trebalo bi da vidite koja je trenutno omiljena igra glavnog urednika, o kojoj će biti reči u sledećem tekstu.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
1.5	2.0	0.5	0.5

18%

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Igor Simić







Ako je snuker sport, onda je ovo izuzetna sportska simulacija, ali ja ga nikada nisam smatrao sportom - ipak je to igra i to džentlmenska. W.C. Snooker je definitivno zaslužio mnogo više prostora nego što mu je dato, a to ćete shvatiti još pre introa, jer će ispred vas iskočiti natpis CODEMASTERS, što će iskusnim igračima biti sasvim dovoljno. Veliki broj opcija, među kojima se možete vrlo lako snaći, tako da ćete sa lakoćom moći da odigrate Prvenstvo (Championship), Egzibiciju (Match), Turnir (Tournament) itd... Mečeve možete igrati u STANDARD (od 7 frejmova) ili LONG (do 9) modu i možete naravno odabrati i grad u kome ćete igrati... Igra je puna animacija, dobrih poteza, izuzetno realna i ukoliko se primite (što vam iskreno ne bih preporučio) biće vam veoma teško da osim ove džentlmenske igre igrate bilo šta drugo. Nema šta, svaka čast majstorima iz Codemasters-a!

Ur(l)oš Tomić kaže:

Moram najiskrenije priznati da se slažem sa svojim kolegom. Pored jake firme i sjajne realizacije, grafičke obrade i atraktivnosti, šta još tražiti, hteti ili očekivati? 250 sa sirom i 'ladan jogurat? Mladu junicu sa sočnim usnicama? 10.000 DM - a i račun u Švicarskoj banci? Ma, ja lično smatram da su firma, realizacija, grafika i atraktivnost igre dovoljno jaki aduti.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: W. C. Snooker
Izdavač: Codemasters
Sistem: NTSC
Žanr: Bilijar



FLINTSTONES BEDROCK BOWLING





Miroslav Đorđević



Fred Kremenko, Barni Kamenko i ostali šašavi žitelji Kamengrada, najzad su dobili svoju, više nego zasluženu, video igru. Kada su u pitanju igre pravljene po poznatim crtanim filmovima, uglavnom je reč o platformama, što se ne može reći za ovu igru. Flinstone Bedrock Bowling je mešavina vožnje, kuglanja i samo trunčicu platformskih igara. O čemu je ovde reč: Fred i Barni očajnički žele da idu na kuglanje, što ne dozvoljava Fredov šef u kamenolomu, jer Fred nije završio posao. Ukoliko napusti kamenolom ne gine mu otkaz. Kada je sve izgledalo nerešivo, pojavio se Gazu, mali vanzemaljac, koji je tada ceo kamenolom pretvorio u džinovsku kuglanu. Doduše ta kuglana nije baš onakva kakve smo kuglane navikli da viđamo. U pitanju su velike, strme staze po kojima se vi u ulozi Freda, Barnija, Kamička, Bam-Bama ili Dina spuštate u nečemu što podseća na poluloptu (polusferu). Usput treba da skupljate rasute kegle, dijamante i kokoške, a izbegavate bombe, žabe i ostale živuljke koje vam stanu na put. Crtež lika koga vodite i pozadine je dobar, ali ne na nivou onoga iz recimo Crash Bandicoot-a ili Spiro the Dragon-a 2. Bagova skoro da i nema, ali se u veće mane igre može uvrstiti docrtavanje pozadine na kasnijim nivoima, koje ume da nervira. Zvuk kao i komentari likova su dobro urađeni i prava je šteta što pomenutih komentara ima malo. Muzika je jedna od boljih strana ove igre, mada je njen odabir malo čudan za igru ovog tipa. U pitanju su instrumentalne "hard rock" melodije, a ne dečje pesmice, što je vrlo redak i neuobičajen, ali dobar potez tvoraca ove igre. Flintstone Bedrock Bowling je igrica pravljena za mlađe igrače o čemu svedoči njena kratkoća i mala težina (sa sve kutijom jedva da ima 35 grama-šala). Malo iskusniji igrač može da je bez problema pređe za manje od sat vremena. Da li će simpatični Fred i ovoga puta uspeti da osvoji publiku pored veoma jake konkurencije, diskutabilno je pitanje, ali je sigurno da će uspeti da zabavi većinu mlađe populacije koja danas ima sve veće zahteve.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Flinstones B.B.
Izdavač: Southpeak
Sistem: NTSC
Žanr: Dečja avant.





Miljan Lakić



Hmm. Došla je Fifa za PS2. Nismo je još očekivali, iskreno rečeno. Ali, evo tu je. I šta sad? Dorasla li je našim očekivanjima? Hoće li se na "dvojci" nastaviti večito nadmetanje naših fudbalera - sveznalica?

Ukratko - hoće, i te kako.

Opširnije, evo odmah...

Jeste li igrali Fifu ranije? Niste? Pa zašto onda čitate ovaj tekst? A, ipak, jeste?

E, za vas koji jeste (ma može i za vas koji niste) evo, iz prve ruke informacije na šta to liči.

Prvo igra je na japanskom, kao i sve ostale igre za "dvojku" do sada. Dobro, srećom ovo je fudbal pa vam znanje jezika i neće predstavljati neki problem dok igrate. "Mali" problem su opcije. Mada kad pomislite da smo pored ove dve igre za "dvojku" (dobro, bre dosta sa tim navodnicima oko dvojke, svi znaju o čemu se radi, ne moraš da im crtaš) u ovom broju hteli da vam predstavimo i Kessen - strategiju, opcije za jednu običnu partiju fudbala vam deluju smešno u poređenju sa onim silnim konjanicima i oklopnicima i borbenim rasporedima.

Dakle kad "opipate" (hmm, opet navodnici) opcije vrlo lako ćete zapamtiti kako da počnete jednu friendly partiju. Dovoljno je da ispritiskate krug određeni broj puta (u japanskim igrama se umesto X za konfirmaciju koristi krug - za one koji to možda nisu znali) i igra počinje. Doduše između tih krugova možete i po negde vrdnuti joypadom gore - dole, levo - desno i tom prilikom podesiti kojim timovima biste želeli da igrate (čisto da ne bi svaki put igrali sa istim timovima;)).

E, sad ide ono glavno, kako igra izgleda i kako je igrati?

Pa onako. I nije nešto.

Ma šalimo se mi, gde su mladi tu je i šala (ti si mlad, konju matori, deco ne slušajte ga!), dobra je igra, odlična šta više. I izgleda odlično. Ma ne da je odlična, super je igra, pravo da vam kažem.

Od trenutka kad igra počne shvatićete zašto je dvojka svetski hit. Sve izgleda toliko dobro da nećete verovati, pa pošto ne znam koliko ćete sa slika primetiti određene detalje, moraću posebno da vam ih navedem.

Kamera prikazuje stadion koji izgleda ...kako? Pa odlično, a šta ste očekivali? Tu su i statistike na japanskom, pa ako budete želeli da naučite isti, možete početi od imena igrača. Posebno zanimljivo je kako komentator izgovara imena naših igrača (sve pod





uslovom da ste uspeli da pronađete Jugoslaviju u meniju), koja ponekad podsećaju na albanski. Da se vratimo na izgled stadiona i okoline, koji toliko vrve od detalja i koji izgledaju toliko prirodno da ih u početku i ne primećujete, jer ste tamo navikli da ih vidite na televizijskom prenosu. Pa šta sad i da ih nabrajam, je l to hoćete?

U redu, u redu, nisam tako mislio. Počećemo od tehničkih detalja. Dok su igrači u Fifi (molim bez komentara na temu igre reči) bili sastavljeni od 260 poligona, sada je u pitanju čitavo brdo od 5000. Zahvaljujući tolikom broju poligona, sada možete prepoznati igrače po liku, pa čak možete primeti-

Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: FIFA 2000
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Fudbal





ti grimase igrača. Od ovog puta igrači imaju i prstiće (c,c,c... niste valjda pomislili da tim prstićima oni tamo nešto pokazuju). Takođe možete videti trenera kako sa klupe objašnjava nešto igračima, dok u pozadini šetaju momci iz obezbeđenja (baš nisu znali na šta će da troše poligone), a snimatelji prate kamerom tok događaja (radnju fabule). Zavisno od doba dana senke igrača se nalaze tačno tamo gde ih očekujete, a ukoliko pri dnevnom svetlu igrač utrči u senku postaće nešto tamniji. Čak su dešavanja u prvom planu prikazana u fokusu, dok je drugi plan zamućen.

Valjda je ovo bilo dovoljno da vam da predstavu kako igra izgleda. Sada prelazimo na večito osetljivu temu, gameplay. Dakle sve te tehnikalije o broju poligona, pa da li golman drži flajku vode (ili već čega) u golu (nešto stvarno stoji u ćošku) ili je trava šišana u krug ili na kvadratiće, nemaju mnogo veze sa tim da li je igra dobra ili ne? U koliko tu nema onoga najvažnijeg (na gameplay se misli) ničemu sve to ne vredi. Slažete se sa mnom? To volim da čujem.

I gameplay je dobar. I bolji nego što je bio. (Čekajte samo idući broj, da čujete šta imam da vam kažem povodom jedne druge igre na ovu temu, mala pomoć skraćenica je W.E.). Radikalnih promena nema, što je u neku ruku dobro, a u neku i loše. Dobro jer nije poremećen fini balans igrivosti, a loše što nema napretka. Ukratko. Ima par novina, kao što su felširanje šuta uz pomoć L i R dugmića, i letećeg menjanja taktike uz pomoć drug dva L i R dugmeta. Izvođenje finti je nešto promenjeno, ali je i dalje zanimljivo, jer svaki put kad predriblate protivnika setite se reklame za Koka Kolu (You can't beat the feeling, jedinstven osećaj u svakom pogledu i jedina stvar koja ozbiljno nedostaje onoj igri koju ćemo vam opisati u idućem broju, mada možda su nešto i promenili po tom pitanju, ko zna? Do idućeg broja, strpite se.). Najavljivano drastično unapređene veštačke inteligencije (AI) igrača nas je ostavilo zbunjenim, jer sada je još lakše dati gol. Možda nisu mislili na japansku verziju. A možda nisu mislili da igrači treba da misle? Ili tako nešto?



U opcije je ubačen jedan novi mod, a to je mod ispod 23 godine (samo japanski timovi). O management opcijama nas ne pitajte ništa iz već pomenutih razloga (ukoliko neko zna japanski i voli da igra igrice neka nam se javi).

Za muzički deo je bio zadužen Jamiroquai, pa po tom pitanju nemamo zamerke (ne znamo šta će reći oni koji ne vole Jamiroquai-a, pogotovo jer ćete ga slušati svaki put kada uđete u meni).



Ma sve u svemu dobra je ovo igra, dobra. Lepo smo se poigrali njome. Ali ipak setite se onoga W.E. i mislite o tome.

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*





Miljan Lakić

STREET FIGHTER 3 EX

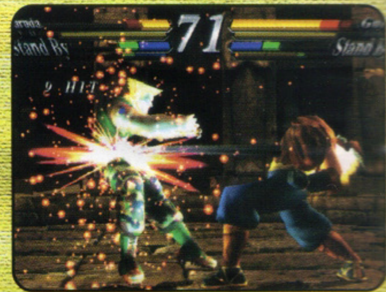
Serijal Street Fighter je dobro poznat svima koji su voleli igrice koje za temu imaju borilačke veštine, jer postoji već dugi niz godina i za to vreme je imao bezbroj revizija. Ako review ove igre počnemo opisom uvoda mnogi igrači, inače ljubitelji borilačkih igara, biće razočarani, jer je isti toliko neinventivan i neinteresantan da je bolje da ga i nema. Dva brata, Ken i Ryu, poznati iz prethodnih nastavaka se mlate u nekom plićaku u podnožju nekog vodopada, a pritom iskreno rečeno ni oni ni vodopad ne liče ni na šta. Momci iz firme Arika koji su razvijali ovu igru su očigledno bili pod velikim pritiskom izdavača - CAPCOM - a da igra što pre bude gotova, što je rezultovalo brojnim nedostacima u i onako već zastarelom konceptu.



Možda je ipak bolje da se podsetimo pozitivnih strana ove igre, kao što su njeni glavni protagonisti, tu su nezaobilazni Ken i Ryu, Blanka - čudovište iz Amazonije, Dhalsim sa svojim teleskopskim nogama i rukama, uvek pedantno očešljani Guile i poprilično novih likova. Izbor boraca je velik i sastoji se od skoro trideset članova, od kojih neki nisu dostupni na početku, pa ih morate uspešnim borbama otključati, što je i jedini razlog da igrate sami ovu igru. Smisao svih borilačkih igara je da ih igrate u društvu, i tu se vidi koliko igra vredi. Reći ću vam samo to da se članovi redakcije nisu otimali za joypad, a vi zaključite sami šta to znači.



U igri vam se nudi izbor između originalnog moda, Arena moda, Character Edit moda i Training moda. Originalni mod se sastoji od šest nivoa u kojima se smenjuju modovi između Dramatic i Tag Battle koji ne predstavljaju ništa novo. Dramatic Battle je borba protiv više protivnika, a Tag je već viđena opcija smenjivanja boraca u toku igre. Između nivoa birate protiv kog para ili trojke ćete se boriti. Na prvom nivou se borite protiv trojice protivnika istovremeno, a po uspešno okončanoj rundi pruža vam se mogućnost da izaberete nekog od poraženih u svoju ekipu. Prilikom izbora partnera imate opcije manual, manual 2P i semi-auto. Manual je potpuna kontrola nad drugim borcem koji ne ulazi u borbu dok ga vi ne pozovete, pritiskom na tastere R1 i R2 istovremeno. Manual 2P daje šansu vašem kolegi sa drugim joypadom, a semi - auto je najinteresantniji, jer na ovaj način možete napasti protivnika sa dve strane. Final Stage je Team Battle (svi koji su igrali Tekken znaju šta je Team Battle) protiv Vege gde vas je četvoro (jedan po jedan) na jednoga. Ali taj jedan je prljav igrač, pa vam neće biti lako. Ključ moje pobede je bila Chun Li i njen udarac nogicama koji podseća na kung-fu filmove (600 puta u sekundi gore - dole kao propeler). A kad završite sa Vegom dok idu krediti igrate mini igru koja strašno podseća na mod iz Tekkena 3 pod nazivom Tekken Force Mode, s tim što vas ovde napada znatno više protivnika koje onda slažete kao domine, a tu je i jedan glavonja koji svaki put kada ga složite naraste po malo, pa na kraju svaki vaš udarac završava negde u predelu njegovih genitalija.



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*





Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	420KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PS2 PlayStation 2

Ime: Street Fighter 3 EX
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.0	4.0	4.0	3.5

82%

Gradimir Joksimović



Excitebike 64

Rimejk legendarne igre sa NES konzola, jedan je od najuspešnijih projekata kompanije Nintendo u poslednjih nekoliko godina. Podsećanja radi, originalni Excitebike svojevremeno je postavio standarde u izradi 2D trkačkih igara, jer je i pored jednostavne konstrukcije imao neverovatno realističan fizički model i izuzetnu igrivost, kakvom se ni mnogi savremeniji programi danas ne mogu pohvaliti. Za izradu 64 - bitne varijante Excitebikea angažovan je proveren tim programera kalifornijske kuće Left Field Studios (Kobe Bryant's NBA Courtside), koji ne samo da je uspeo da perfektno oživi duh originala, već je napravio i iznenađujuće dobar 3D engine obogaćen novim detaljima. Još od Wave Racea nismo videli sportsku igru, koja tako elegantno objedinjuje besprekoran fizički model, savršenu grafiku, uravnotežene kontrole, atraktivan režim za više igrača i bogatu muzičku podlogu.



Pre početka vožnje potrebno je, kao i u sličnim igrama, izabrati odgovarajućeg vozača, pri čemu treba voditi računa o osobinama njegovog motora, tj. o ubrzanju i sposobnosti izvođenja skokova. Kao i u originalnoj igri, ključ uspeha leži u turbo pogonu koji se mora koristiti u pravom trenutku - vrlo često on će značiti razliku između prvog i drugog mesta. S druge strane, neracionalna upotreba dodatnog ubrzanja rezultovaće pregrevanjem mašine i gubitkom brzine i dobrog plasmana. Drugi bitan element su skokovi, koje takođe treba dobro tempirati, kako bi se staza završila u što kraćem roku. Za dodatne poene možete izvoditi akrobacije u vazduhu, pod uslovom da vam nakon doskoka sve kosti ostanu na broju.

Staze su genijalno dizajnirane, dugačke su i raznovrsne, a svaka od njih ima više prečica u vidu skretanja i skakaonica od kojih mnoge nećete stići ni da vidite. Postoje i skrivena iznenađenja. Trke se odvijaju na zatvorenom i otvorenom prostoru, pri čemu staze na otvorenom imaju atraktivnije okruženje (pustinja, džungla, pećina i drugo) i više uključuju pozadinske elemente (možete voziti preko kranova i voza u pokretu). U igri postoji i nekoliko skrivenih staza koje se "otključavaju" nakon ispunjenja određenih zadataka, a obuhvataju pustinjsku trku, arenu za uvežbavanje kaskaderskih skokova, originalnu verziju Excitebikea za nostalgičare, fudbal (za dva ili četiri igrača) i dr. Kada vam dosadi dvadesetak ponuđenih staza (što se neće brzo desiti), možete kreirati sopstvene, preko jednostavnog, ali upotrebljivog editora za dizajniranje staza u zatvorenom prostoru.

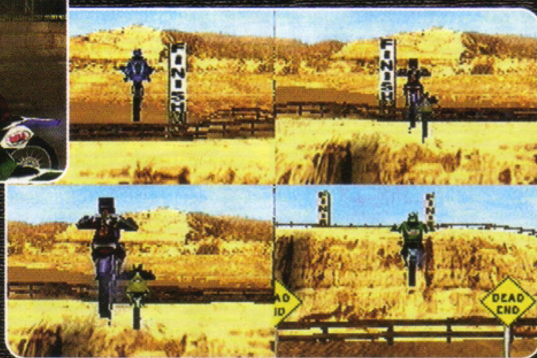


Kontrolni sistem je odlično izveden. U početku će za upravljanje biti dovoljna palica i dva tastera, dok za uspešnu vožnju na težim stazama morate konsultovati tutorijal režim, u kome su objašnjene složenije komande. Osećaj brzine tokom vožnje je izvanredan i upotpunjen je akrobacijama koje se izvode u vazduhu (na žalost, vratolomije nisu tako atraktivne kao u Wave Raceu). Režim za više igrača je dovoljno zabavan, što se posebno odnosi na skrivene režime igre (Uphill, Soccer i Stunt). Sa četiri igrača na ekranu, izvođenje se donekle usporava, ali se održava zadovoljavajuća igrivost.

Sa tehničke strane, Excitebike 64 blista. Pored sočne grafike, oduševljavaju sjajne animacije padova i mogućnost proizvoljnog pozicioniranja kamere, zahvaljujući čemu se akcija može pratiti iz najatraktivnijih uglova. Ako kojim slučajem dođete u posed originalnog pakovanja, dobićete i dodatni 4 MB modul, uz pomoć koga ćete dobiti prikaz u visokoj rezoluciji (zamislite samo kako to tek izgleda).

Excitebike 64 je igra koju ćete savladati za desetak minuta, a igrati nedeljama. Fantastičan 3D engine, realističan fizički model, intuitivne kontrole, bogata grafika i brojne opcije učiniće da ova igra uđe u istoriju kao najbolja arkadna simulacija moto-sporta na N64 konzolama. U to ne treba sumnjati.





1-4 igrača naizmenično

Dizajnirano za N64 Kontroler Pak

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Excitebike 64
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Moto trke



96%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0



Gradimir Joksimović

Warlocked

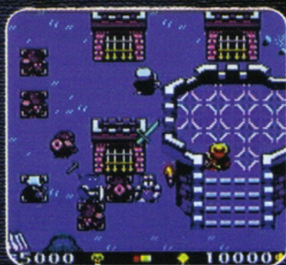


Strateška igra u realnom vremenu na GameBoy konzoli? Ma koliko neverovatno zvučalo, Nintendo je igrom Warlocked dokazao da mali ekran, jednostavne komande, ograničena memorija i niska rezolucija ne predstavljaju prepreku za igranje pravih RTS igara, te da ovaj žanr i te kako ima svoje mesto na džepnim sistemima za igranje. Verujte, uz ovu igru proživećete sve što su vlasnici PC računara doživeli igrajući Warcraft i Command & Conquer.



Warlocked je, u svakom pogledu, izuzetna igra: sastoji se iz 24 misije, poseduje digitalizovan govor, mini - igre (poker, slagalice), podršku za igranje dva igrača preko kabla, mogućnost snimanja pozicije itd. Po izvođenju igra najviše podseća na kultni Warcraft kompanije Blizzard, mada ima dosta elemenata koji je čine jedinstvenim programom. Igrač može da upravlja dvema rasama, ljudima i zverima, a od strateških jedinica pojavljuju se gruntovi (radnici koji izgrađuju objekte i sakupljaju zlato), strelci (imaju velik domet napada, ali slab oklop), vitezovi (koriste se za borbu prsa u prsa i imaju pristojne oklope) i zmajevi (najjače jedinice - napadaju iz vazduha, s lakoćom prevaljuju i najveće distance, imaju najbolji oklop i najjače oružje; jedina mana im je što se teško nalaze). Cilj svake misije je isti - sagraditi svoju tvrđavu, odbraniti je, a potom osvojiti protivničku bazu. Obe rase su podjednako jake i razlikuju se samo po izgledu jedinica i strukturi misija. Kontrolni sistem je savršeno prilagođen mogućnostima GameBoy-a, pa nećete imati nikakvih problema s upravljanjem. Naredbe se jedinicama izdaju preko ikonica poređanih u dnu ekrana, pa ćete tako uvek imati pregled nad zbivanjima. Misije su prilično velike i zahtevne, pa ponekad treba obaviti i do trideset zadataka pre nego što pređete na naredni nivo. Warlocked ima još dosta jedinstvenih idejnih rešenja, poput čarobnjaka koji protivnike pretvaraju u piliće i dr. Ako imate GameBoy, a dopada vam se koncept RTS igara, Warlocked je pravo rešenje za vas.







zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0

GB Color

Ime: Warlocked
Izdavač: Nintendo
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Avantura

Gradimir Joksimović

Looney Tunes Collector Alert!



Pre dve godine, igra PokÈmon napravila je pravu malu revoluciju na GameBoy tržištu, uvodeći mogućnost biranja likova u bilo kom trenutku igre. Od tada do danas gotovo da nije bilo proizvođača koji se nije okušao u kloniranju ideje ove sjajne igre. Tako smo dobili Dragon Warrior Monsters i Bomberman Max, a sada i Looney Tunes Collector: Alert!. Infogrames se potrudio da od PokÈmon strukture i Looney Tunes licence napravi igrivu i dobro dizajniranu avanturu, koja će privući sve poštovaoce ovog žanra.



Igra postoji samo u verziji za GBC, a odlikuje je prava plejada likova: postoji čak 47 Looney Tunes likova koje je moguće pokupiti, odnosno 15 kojima se može upravljati. Pojavljuje se čak i Mot, beba vanzemaljac koju je Chuck Jones predstavio u jednom svom crtaću pre više godina. Kao glavni negativac pojavljuje se marsovac Marvin, u pratnji svog vernog četvoronošca K-9. Marvin, po ko zna koji put planira da uništi Zemlju, a u tome će ga sprečiti, a ko bi drugi, Duško Dugouško uz pomoć svojih drugara. Duško može da trči i da skače, a neprijatelje eliminiše naskakivanjem. To, naravno, neće biti dovoljno da se igra privede kraju, pa ćete morati da se oslonite na sposobnosti drugih likova koje ćete sretati tokom igre i privoleti da vam se pridruže. Na primer, Elmer svojom puškom može da uklanja prepreke s puta, Dača može da roni i da napada protivnike vodom, veštica Hazel će leteti kad se ukaže potreba itd. Dakle, na igraču je da vešto ukombinuje sposobnosti likova koje kontroliše i tako reši seriju zagonetki pred kojima će se naći.





Igra je prevashodno namenjena mlađim igračima i nije previše teška, mada ima dovoljno elemenata koji će privući i nešto stariju populaciju. U svakom slučaju, ovo je najbolja Looney Tunes igra do sada i kao takvu je i preporučujemo.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	5.0

GB Color

Ime: Looney T. Coll.: Alert!
Izdavač: Infogrames
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Trke



Gradimir Joksimović

Virtua Tennis



Mada se mnogima čini da se kvalitet Dreamcast igara preterano glorifikuje, činjenica je da većina do sada objavljenih naslova predstavlja vrhunac savremene igračke industrije. Zaista, za gotovo svaku novu igru govori se da je najbolja, najveća, najlepša, ona zbog koje treba kupiti konzolu itd. No, za Virtua Tennis se zaista može reći da predstavlja najbolju simulaciju tenisa u istoriji elektronskih igara.

Teško je precizno reći šta je to što ovu igru čini toliko privlačnom. Na prvo mesto možda treba staviti njenu jednostavnost. Zaista, imali vi iskustva sa simulacijama tenisa ili ne, već posle dva-tri meča igraćete poput Samprasa, osvajajući poene na velikim takmičenjima. Svaki naredni krug donosi veštijeg protivnika i zahteva više truda, pri čemu je težina podešena tako da deluje stimulativno. Tokom igre koriste se svega dva tastera, jedan za izvođenje standardnog udarca i drugi za lob, a moguće je izvesti još i polu-lob i prekinuti servis. Kretanje se ostvaruje ili preko analogne palice ili putem dugmića, pri čemu se precizna kontrola lakše ostvaruje preko digitalnih komandi. Zahvaljujući jednostavnom kontrolnom sistemu igrač može u potpunosti da se posveti igri i taktiziranju.

I pored svoje jednostavnosti, Virtua Tennis, u pogledu igračkog iskustva, nema nikakvih ograničenja. Lopticu možete poslati u bilo koji deo protivničke polovine terena, a moguće je podesiti i jačinu zamaha pomeranjem palice u napred, odnosno u nazad neposredno pre izvođenja udarca. Jedino su animacije tenisera automatizovane - u zavisnosti od položaja tela i vrste udarca koji izvodi, vaš pulen će se baciti, potrčati, smečovati lopticu, proturiti je između nogu itd. Ponekad se dešava da procesor ne protumači dobro vašu nameru, pa da umesto smeča izvede lob i upropasti vam zamisao. Srećom, to se ne dešava često. Igra ostavlja i dosta mesta za taktiziranje. Treba voditi računa o tome u koju stranu ćete poslati lopticu, da li ćete je štopovati ili lobovati, gde se nalazi protivnik i na koju stranu je pošao. Dalje, svih šesnaest igrača (u početku je dostupno samo osam) imaju karakterističan stil igre, prednosti i mane koje treba uskladiti sa stilom igre. Ponašanje loptice zavisi i od strukture podloge, pa i o tome treba voditi računa. Izvođenje je prilično brzo, tako da značajnu ulogu igraju hitri refleksi, brzo razmišljanje i razvijen instinkt.

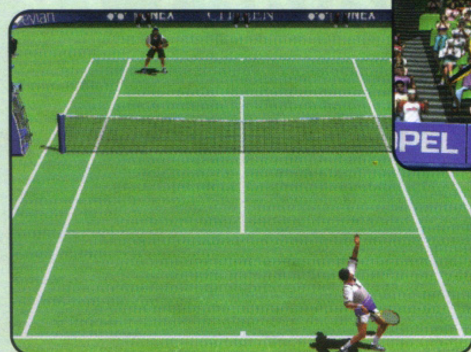
Virtua Tennis se odlikuje brojnim varijantama igre. U režimu za više igrača dva do četiri igrača mogu podeliti megdan u singl i dubl duelima. Ako igrate sami, možete birati između nekoliko opcija, od arkadnih turnira na ispadanje do World Circuit režima, u kome putujete oko sveta i igrate raznovrsne turnire, skupljate novac i ludo se zabavljate. Interesantno je i to što se iskustvo igrača povećava iz meča u meč, kao u FRP igrama.



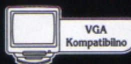
Tehničke karakteristike su na vrhunskom nivou: animacija likova je savršena (kao u FIFA za PlayStation 2), dizajn besprekoran, zvuk impresivan. Kao začin dolaze fenomenalni fade-in efekti i motion blur deformacije zbog kojih će vam se na momente učiniti da gledate živi snimak, a ne računarsku animaciju. Virtua Tennis je, sasvim sigurno, jedna od najlepših sportskih igara na tržištu.

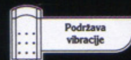
U mane programa mogu se svrstati loša AI rutina u dubl varijanti, gde jednog igrača kontroliše računar. Ponekad se dešava da vam protivnik uputi lob udarac koji, iz nepoznatih razloga, ne možete uzvratiti. Okoreli ljubitelji belog sporta zameriće i to što se u igri ne pojavljuju vrhunska imena savremenog tenisa, kao što su Andre Agassi i Pete Samprass, kao ni jedna igračica. Takođe, ne postoji oficijelna licenca, pa su imena igrača promenjena. No, sve su to sitnice koje neće bitnije uticati na ukupan utisak.





1 - 4 igrača





Ime: Virtua Tennis
Izdavač: SEGA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Tenis



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	4.5

91%

Gradimir Joksimović



JET SET RADIO



Ime kompanije Sega u svetu igara počelo je da figurira početkom devedesetih, u vreme renesanse elektronske zabave. Igrama kao što su Street of Rage, Eternal Champions i Sonic, japanski koncern stekao je renome kvalitetnog i pouzdanog proizvođača, renome koji je sačuvan do danas. Segina škola dizajna uticala je na mnoge proizvođače, pre svega arkadnih i akcionih igara. Proizvod proverenog recepta je i Jet Set Radio, najnoviji slatkiš za Dreamcast sladokusce.

Igra se odvija u ne tako dalekoj budućnosti, u japanskom gradu Tokyotu, gde suparničke skejt-bord bande vode nemilosrdan rat grafitima. Igrač se nalazi na čelu grupe GG, ambicioznih došljaka koji su rešili da preuzmu kontrolu nad gradom. U tome će im se suprotstaviti grupa Keisatsu i lokalni organi reda, naoružani do zuba i spremni na sve (posebno inspektor Onishima). Na strani pravde (ako nje u takvom okruženju uopšte ima) nalazi se i Professor K, DJ na stanici Jet Set Radio, koji će vas obaveštavati o svim aktivnostima suparničke grupe i policije.



Sistem izvođenja igre je vrlo interesantan. Cilj je osvojiti deo po deo neprijateljske teritorije, vozeći se na skejtovima i farbajući blokove u crvenu boju. Pre početka akcije valja proći kratak tutorijal u kome su precizno objašnjene kontrole i sistem igranja. Trening misija je savršeno koncipirana, tako da se i najkomplikovaniji pokreti mogu savladati u kratkom roku - već nakon desetak minuta izvodićete i najsloženije manevre. Pored vožnje skejta, bitno je i dobro nanositi grafite. Mesta koje treba poprskati sprejom označena su crvenim strelicama i lako su uočljiva, a na jednom nivou ih ima od deset do dvadeset. Tokom nanošenja boje moguće je preko analogne ručice na džojpedu praviti raznolike figure, a pokreti koje treba praviti objašnjeni su ikonicama. Treba voditi računa i o količini farbe, tj. broju bočica koje imate "na lageru" - srećom, i kada "presušite", novu bočicu ćete naći iza prvog ćoška.



Dakle, princip igre se svodi na vožnju, prskanje zidova i izbegavanje razjarenih policajaca. Kada dobijete upozorenje da se plavci približavaju, potprašite pete što pre, jer će vas patrola savladati za tili čas, a može se desiti i da se u blizini nađe šef Onishima koji se neće ustručavati da potegne pištolj. Nakon prvih nekoliko nivoa policajce će shvatiti da vam s uličnim patrolama ne mogu staviti soli na rep, pa će u igru ubaciti i motorizovane jedinice. E, tada postaje gusto, pogotovo kad vas na raskrsnici presretne Apache helikopter naoružan topovima i navodećim projektilima. A to je tek početak - čekajte samo dok se pojave Stormtrooperi.



Pripadnici suparničkog GG klana tokom igre će vas više puta izazivati na dvoboje i trke. Kada ih pobedite oni postaju članovi vaše bande i njih ćete selektovati u toku igre. Postoji ukupno deset likova koji se razlikuju po snazi, brzini, tehnici i grafitima, tako da ćete jedan isti nivo moći da završite na više načina. Ako budete marljivo sakupljali rotirajuće ikonice koje su skrivene na svakom nivou, dobićete predloge za novi dizajn grafita, a ako vam ni to nije dovoljno, možete kreirati sopstvenu ideju pomoću podprograma za crtanje, koji je inkorporiran u igru (u Internet režimu možete čak importovati "jpg" sličicu i iskoristiti je kao grafit).

Tehničke karakteristike? Ne pitajte, to se mora videti! Grafika očarava u svim elementima, a posebno dizajn likova - iako su u potpunosti 3D renderovani, zahvaljujući posebnoj tehnici izgledaju kao rukom nacrtani, što izgleda zaista fantastično. Dinamičko senčenje objekata oduzima dah - bukvalno svaki element na ekranu kreira sopstvenu senku koja menja svoj položaj u realnom vremenu, zavisno od pozicije izvora svetlosti (najlepše izgledaju nivoi koji se odvijaju u vreme zalaska Sunca - takav pejsaž se rečima ne može opisati). Broj pozadinskih detalja prevazilazi sve što smo u igrama ovog tipa do sada videli.

Jet Set Radio nije podbacio ni kada su u pitanju dizajn nivoa, zvučna podloga i kontrolni sistem. Jednostavno, igra je besprekorno spakovana, ima odličnu atmosferu i zaslužuje sve pohvale.



1 igrač

Ime: Jet Set Radio
Izdavač: SEGA
Sistem: NTSC
Žanr: Skejtbord



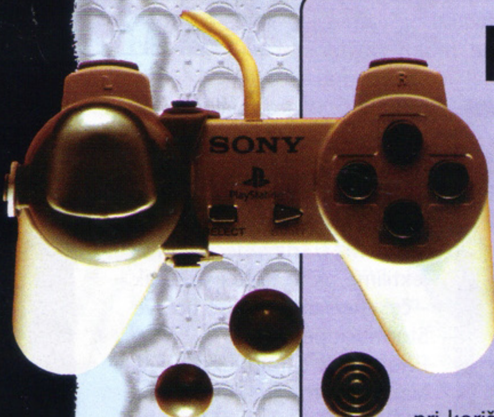


Movie Card



Movie Card je dodatak uz pomoć koga možete gledati video diskove (VCD) na vašem PlayStation-u. Da ne bude nesporazuma, video diskovi nisu isto što i digitalni video diskovi (DVD). DVD sistem je znatno bolji od VCD zbog veće memorije (za film koji komotno staje na jedan DVD disk, neophodna su tri, četiri video diska) i naravno boljeg kvaliteta slike, a naročito tona je znatno bolji u odnosu na prosečan video rekorder. Što se priključivanja ovog dodatka tiče sve što vi treba da uradite je da ga prosto utaknete u vašu konzolu sa zadnje strane. Ono što spada u mane ovog dodatka je to što ga ne možete priključiti ukoliko posedujete PlayStation serije 9, jer ta serija konzola nema sa zadnje strane slot za ovaj dodatak. Dok gledate film, vaš kontroler će vam poslužiti kao daljinski upravljač uz pomoć koga možete ubrzavati, stopirati, pogledati trajanje filma itd.

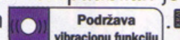
Play Stick



U poslednje vreme na tržištu se pojavilo više dodataka koji treba da standardnom džojpadu nadoknade sve one prednosti Dual Shock-a u odnosu na običan kontroler. U takve dodatke spadaju gore opisani Rumble Pak, kao i Play Stick koji je sada pred nama. Play Stick je dodatak koji treba da simulira osnovnu funkciju Dual Shock-a: analognu palicu. Kada fiksni deo ovog dodatka pričvrstite za levu stranu kontrolera (deo na kome su smešteni kursorski tasteri) ostaje vam da se odlučite za jednu od četiri ponuđene palice u zavisnosti od tipa igre koju želite da igrate. Iako su sve četiri palice dizajnirane jako dobro (upravljanje njima je izuzetno lako), osećaj pri korišćenju ovog dodatka ne može se porediti sa onim pri korišćenju Dual Shock-a. Razlog za to je vrlo jednostavan: Ručica koju pokrećete nije analogna kao na Dual Shock-u, to jest, lik koga vodite se neće brže kretati ukoliko vi jače pritisnete ručicu. Bez obzira na to, uz korišćenje Play Stick-a upravljanje u velikom broju igara je znatno olakšano, a efekat veoma sličan onome pri korišćenju Dual Shock-a se postiže, ako ovaj dodatak kombinujete sa gore opisanim Rumble Pak-om.

PS Rumble Pak



Rumble Pak je dodatak uz pomoć koga možete svoj doživljaj pri igranju video igara dopuniti vibracijama, iako niste vlasnik Dual Shock analognog kontrolera. Reč je o napravi malih dimenzija koja će se zatresti svaki put kada se sudarite, budete pogođeni i sl. Na njemu se nalazi i sijalica koja se aktivira isto kad i vibraciona funkcija. Iako je efekat koji se dobija pri korišćenju ovog dodatka u mraku zanimljiv, ova "svetleća" funkcija Rumble Pak-a ne dolazi mnogo do izražaja, jer 95% vremena provedenog kraj vašeg PlayStation-a vi gledate u ekran, a eventualno 5% u džojpad. Pošto se koristi privezan oko ručnog zgloba osećaj vibriranja je znatno drugačiji i po mišljenju dobrog dela redakcije, bolji je i od osećaja vibriranja pri korišćenju analognog kontrolera. Jedina ozbiljnija mana ovog dodatka je što su vam za njegovo korišćenje neophodne dve AAA baterije. Kompatibilan je sa najvećim delom igara i to onima koje su obeležene znakom .



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Pošto je prošli put bio RESIDENT EVIL, za promenu će sada biti RESIDENT EVIL! Zaista, ovo je vaša želja, a rekli smo da ćemo vam ispunjavati želje koliko god budemo u mogućnosti.
Vi nam pišite i dalje, a sledeći put vas čeka METAL GEAR SOLID.

UVOD:

Sve je počelo kao normalan dan, normalan dan u Raccon City-ju, gradu koji je kontrolisala "UMBRELLA".
Niko se nije usudio da im se odupre, da se suprotstavi teroru, pa ih je to odvelo do uništenja, mislim da su morali da snose posledice za svoje postupke, nije bilo milosti. Da su samo imali snage da se suprotstave, da se bore. Prava istina nije nikad izašla na videlo, zato ih ništa nije moglo zaustaviti. To je bila poslednja šansa za Raccon City, poslednja šansa za moje bekstvo.

Opis:

Igra se sastoji iz dva dela. Podeljena je na dva dana: 28. Septembar i 1. Oktobar 1998 godine. Radnja ovog dela Residenta uglavnom se dešava po ulicama Raccon City-ja, a i nekim manjim lokacijama. Kao i uvek, tvoj cilj je da uništiš protivnika a i da preživiš.

Uputstvo:

Na EASY modu kod sebe imaš: jurišnu pušku M4A1 koja je podešena na automatsku paljbu, 3 F-AID spreja, mašinu za pravljenje municije koju koristiš za miksovanje materijala i punjenje praznih čaura. To je lepo opisano u crvenoj knjizi pročitaj i plavu. INK RIBON imaš neograničeno.

UP TOWN (Gornji grad)

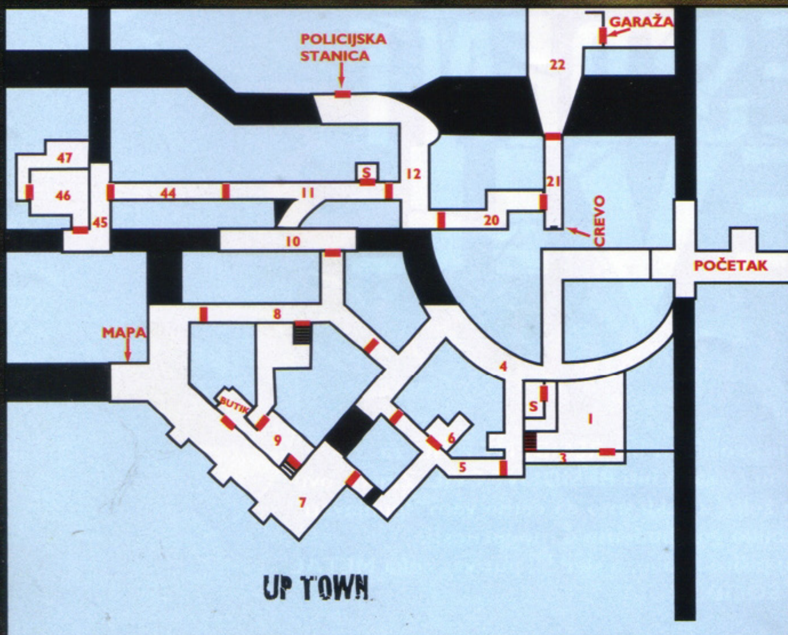
Igru počinješ u jednoj blokiranoj ulici u kojoj se nalaze tri Zombija. Kada ih ubiješ preskoči barikadu, uslediće kratak demo i naći ćeš se u magazinu (1). Na sanduku ćeš naći F. AID sprej. Popni se stepenicama u kancelariju (2). Sa oglasne table uzmi ključ koji će ti poslužiti da izađeš iz magacina a u ormariću ćeš naći A



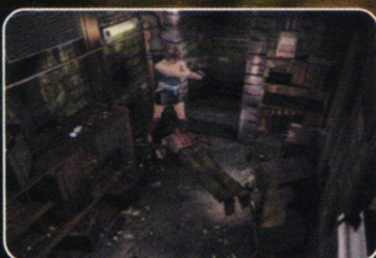
evo rešenja!

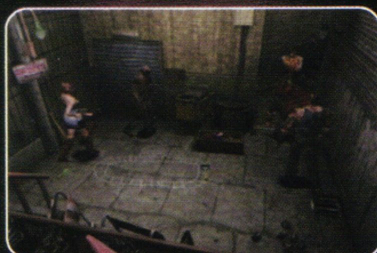


materijal. Pošto igraš na lakši način u sanduku ti se već nalazi magnum, pumparica, pištolj, nož i INK RIBON koji se koristi neograničeno. Upotrebi ključ i izađi u ulicu (3). Kreni u ulicu (5) i kada stigneš do metalnih vrata budi spreman za novu borbu. Siđi u podrum (6) ubij još jednog Zombija i uzmi



pumparicu i benzin za upaljač. Kreni nazad u ulicu naspram podruma u kojoj ćeš naći zalene herbe i idi u ulicu (7). Tu nailaziš na još nekoliko Zombija. Popni se na palete i sa zida uzmi mapu, a sa terase još dve zelene herbe. Dalje nastavi u ulicu (8) koja se račva na tri strane. Pobij Zombije i uđi u bar (9). Posle kraće animacije na šanku ćeš







naći knjigu, u kasi municiju a na stolu Zippo upaljač. Sada sipaj benzin u upaljač i uđi u ulicu (10). Dođi do kapije koja je vezana kanapom i upotrebi upaljač. Tada će 7-8 Zombija pojuriti na tebe. Iskoristi bure, pucaj u njega i tako ćeš ih pobiti skoro sve. Pored leša ćeš naći knjigu i crvene herbe, a potom idi u ulicu (11) gde te čekaju dva krvoločna dobermana. Uđi u sobu (S) gde ćeš naći A i B materijal za pravljenje municije. Sada uđi u ulicu (12) i kreni levo da bi stigao u dvorište policijske stanice.

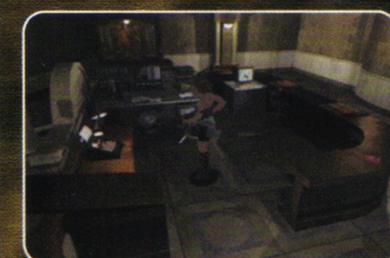
POLICE STATION
(Policijska stanica)

Kada stigneš u dvorište (13) uslediće animacija u kojoj Nemesis ubija jednog policajca i juri prema tebi i sada možeš da biraš na koji ćeš način da igraš dalje.

1) Borba sa monstrumom
2) Ulaz u policijsku stanicu



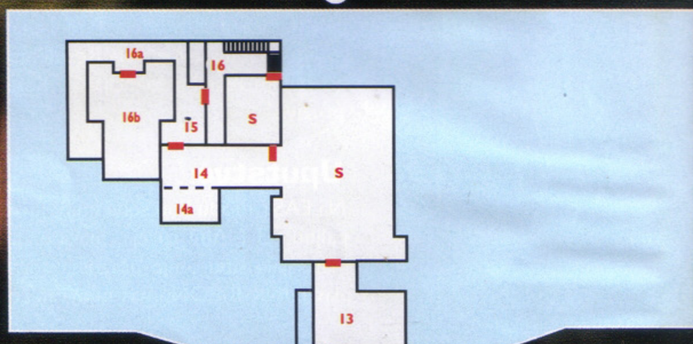
Ako ubiješ monstruma pored mrtvog Breda ćeš naći ID karticu. Uđi u hol stanice (S) i pored vrata pokupi zelene herbe, a sa šaltera municiju za pištolj. Na stolu ćeš naći mapu. Upotrebi Bredovu ID-karticu. Uđi u hol stanice (S) i pored vrata pokupi

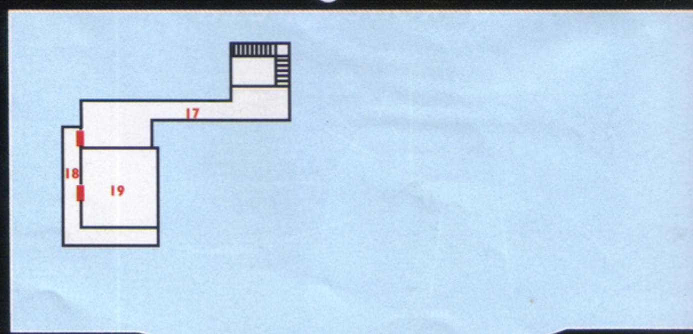


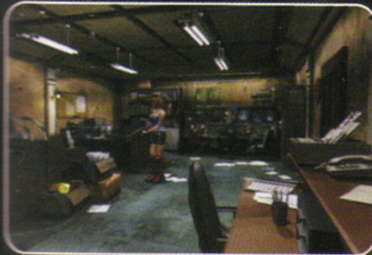


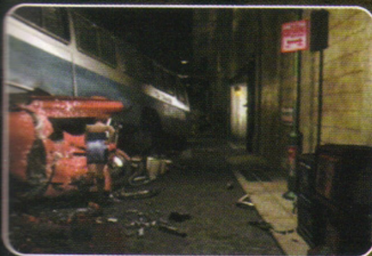
zelene herbe a sa šaltera municiju za pištolj. Na stolu ćeš naći mapu. Upotrebi Bredovu ID-karticu na kompjuteru i zapamti četvorocifreni broj sa ekrana. U kancelariju (14) ponovo Zombi, a u (14a) uzmi knjigu sa leša. Udji u policijski arhiv (15) i iz fioke uzmi plavi kristal, a na drugoj ukucaj šifru i dobićeš simbolični ključ. U hodniku (16) ponovo Zombi. Uđi u sobu (S) gde ćeš naći A materijal i knjigu. Popni se stepenicama na sprat (2F), a prođi hodnikom (17) i u hodniku (18) upotrebi simbolični ključ. U hodniku (16) ponovo Zombi. Uđi u sobu (S), gde ćeš naći A materijal i knjigu. Popni se stepenicama na sprat (2F), prođi hodnikom (17) i u hodniku (18) upotrebi simbolični ključ, da bi ušao

POLICE STATION









u kancelariju (19). Uzmi knjigu, municiju, F-AID sprej, raketni bacač i LOCKPICK (šnala za otvaranje vrata). Sada ti je cilj da izađeš iz policijske stanice, ali pri povratku u sobu (15) upotrebi šnalu da bi otvorio fioku iz koje ćeš uzeti B-materijal.

Ako si se odlučio za drugu opciju, ID karticu ćeš naći u sobi (16b), a municiju za pumparicu na kaminu. U hodniku (16a) ćeš naći crvene herbe. U ovom slučaju Nemesis te napada, ali možeš i da pobegneš.

Izađi iz stanice i upotrebi LOCKPICK da bi ušao u hodnik (20). Još jedan leš sa koga možeš da uzmeš municiju i knjiigu. Uđi u ulicu (21) u kojoj se nalazi hidrant za vodu, ali nećeš moći da skineš crevo dok ne nađeš odvijač (francuski ključ). Uzmi zelene i plave herbe i uđi u dvorište (22) gde te očekuju tri dobermana. Sa leša pokupi B-materijal i uđi u garažu (23).

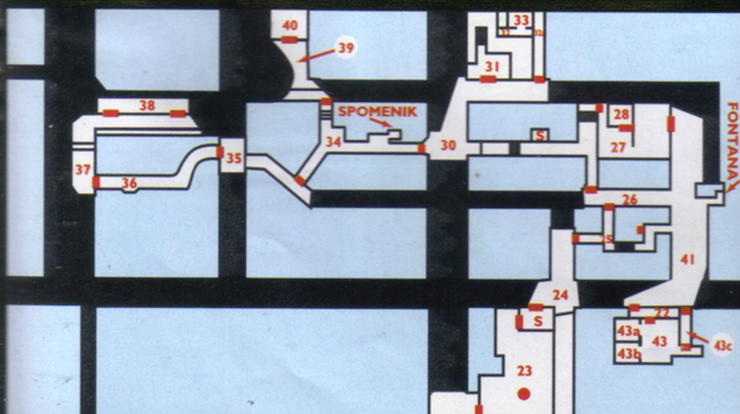
DOWN TOWN (Donji grad)

Ubij dobermane i sa haube automobila skini akumulatorski kabl. Prođi kroz sobu (S), sa stola uzmi municiju za pištolj i produži u ulicu (24) gde te očekuju dobermani. U prostoriji (25) sa zida uzmi mapu, pobij skakavce - mutante i sa leša pokupi A-materijal. izađi u ulicu (26) i videćeš Karlosa kako ubija Zombija. Tvoj sledeći cilj je da nađeš drugi dijamant (zeleni). Možeš ga naći ili u poslovnoj zgradi (31) ili u podrumu restorana (28), (zavisi kojim putem kreneš).





A) Ako kreneš na glavni ulaz restorana pored fontane, naći ćeš dve zelene herbe, a u restoranu (27) knjigu. LOCKPICK-om otvori kasetu iz koje ćeš uzeti šipku. Njom otvori poklopac podruma (28), uslediće demo:



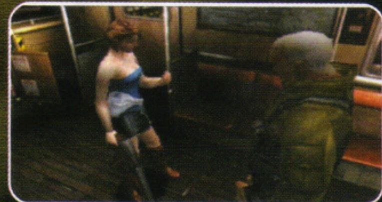




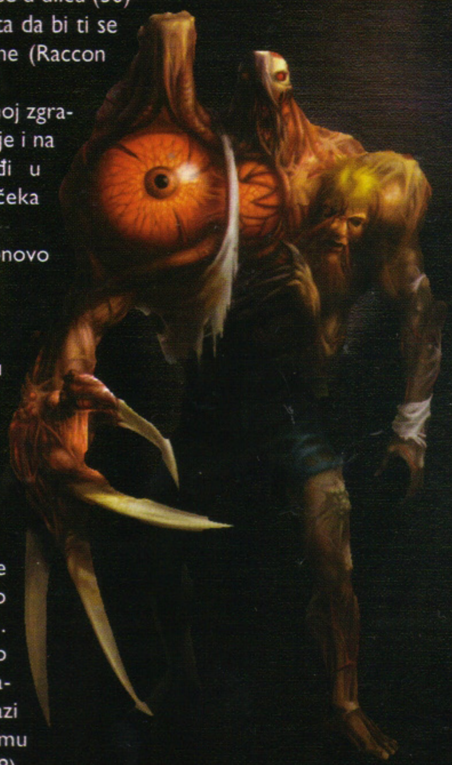
Pojavljuje se Karlos, a zatim i Nemesis. Imaš ponovo dve opcije:

1) Beži u podrum
2) Sakri se negde u kuhinji

Ukoliko se odlučiš da siđeš u podrum izbegao si borbu, ali na kratko. U podrumu nivo vode će početi da raste, pa se moraš vratiti natrag, u borbu protiv Nemesisa.



Ukoliko se odlučiš za drugu opciju, Džil će zapaliti plinske boce, koje će eksplodirati i privremeno onesposobiti Nemesisa. Ipak je bolje da ga ubiješ. Sada izađi na zadnja vrata restorana, usput pobij Zombije, uđi u sobu (S) gde ćeš naći drveni krank i municiju za pištolj. Protrči ulicu (30) i uđi u poslovnu zgradu (31) uzmi F-AID sprej, knjigu i odguraj stepenice do prekidača koji moraš da aktiviraš. Aktiviraj i drugi pored metalnih roletni i popni se stepenicama u hodnik (32) gde te opet napadaju Zombiji. Uđi u kancelariju (33) i pokupi dve knjige i zeleni dijamant. Vrati se u ulicu (30) i u mašinu ubaci oba dijamanta da bi ti se otvorila vrata gradske dvorane (Raccon City Hall).



B) Ako kreneš prema poslovnoj zgradi (31) usput pobij sve Zombije i na isti način otvori vrata. Uđi u kancelariju (33). Tu te čeka Karlos.

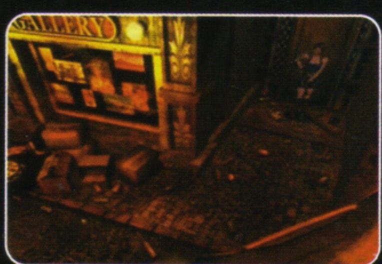
Pojavljuje se i Nemesis i ponovo dve opcije:

1) skoči kroz prozor
2) sakrij se u pozadini

Skoči kroz prozor i u prolazu (32a) uzmi crvene herbe i kreni u restoran. Sada se zeleni dijamant nalazi u podrumu (28).

Na drugi način ti Karlos pomaže da bi lakše ubio Nemesisa. naravno zeleni dijamant se nalazi u podrumu restorana (28).

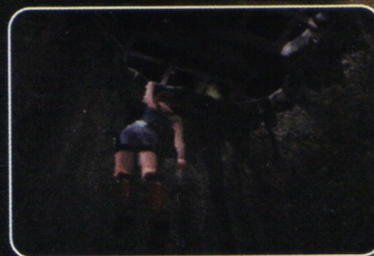
Kad ubaciš oba dijamanta u mašinu, kapija gradske dvorane će se otvoriti. Ponesi iz sanduka zarđali krank. Protrči ulicu (34). U ulici (35) pobij Zombije, u





(36) uzmi zelene herbe, a u (37) uzmi municiju za pumparicu. Stigao si do tramvaja (38). Pročitaj knjigu i znaćeš šta treba da uradiš da bi pokrenuo tramvaj.







Prethodno upotrebi akumulatorski kabl. Pogledaj mapu i videćeš locirana mesta koja moraš da obiđeš da bi pokupio potrebne predmete. Odgledaj i drugu animaciju sa sedišta, uzmi odvijač (francuski ključ). Pri povratku u ulicu (35) iz auta će iskočiti jedan Zombi. Iz auta uzmi B materijal, prođi kroz ulicu (39) da bi stigao na prvu lokaciju - GAS STATION (benzinska pumpa (40). Upotrebi zarđali krank koji će se slomiti a zatim odvijač (francuski ključ) i tada će se podići roletna. Idi do vitrine i uzmi F-AID sprej, a zatim do mašine sa slovima. Mašinu ćeš aktivirati tako što ćeš ostaviti upaljenu lampicu samo iznad označenog slova. Orman će se otvoriti i ti uzmi kanister sa benzinom. Sledi intro u kojem gori pumpa. Idi do ulice (34) gde će Zombi razvaliti vrata. Ubij ih i tu ćeš naći zelene herbe. Kod spomenika ćeš knjigu staviti na svoje mesto, a uzeti bronzani kompas. Ponovo se vrati do spomenika i kompas stavi na mesto knjige. Spomenik će se okrenuti i dobićeš akumulator. Kreni u prostorije (25) i upotrebi akumulator da bi pokrenuo lift kojim ćeš sići u ulicu (41). Pucaj u herbe i uđi u sobu za napajanje (43). Sa stola uzmi B-materijal, uključi malu mašinu i idi do pulta. Moraš da ga aktiviraš dva puta da bi ti se otvorila dvoja vrata.

20V-CRVENE sijalice: crvena, plava, plava, plava-desna vrata (43a)

120V-PLAVE sijalice: crvena, crvena, crvena, plava - leva vrata (43b)

U odeljenju (43a) uzmi osigurač i kada kreneš nazad uslediće demo i dve opcije:

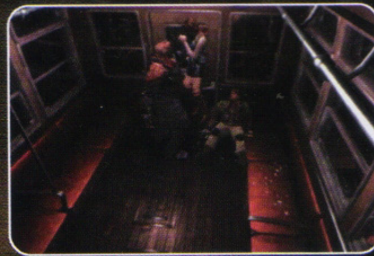
1) izlaz u slučaju nužde
2) strujni udar

Idi kroz prolaz (43c) i izađi na ulicu (41). Nemesis će pucati na tebe sa vrha zgrade, a ti se vrati u Odeljenje (43b) da uzmeš magnum.

Ako se odlučiš za drugu opciju aktiviranjem strujnog udara pobićeš sve Zombije.

U podzemnoj stanici (SUB STATION) uzeo si osigurač i završio sa drugom lokacijom.

Sledeća je SALES OFFICE (prodajni centar) (47), gde ćeš naći ulje. Sada ti opet treba odvijač (francuski ključ) da bi u ulici (21) odvio hidrant-crevo koje ćeš upotrebiti u ulici (11) da ugasiš vatru. Ušao si u ulicu (44) gde ćeš naći plave herbe. U ulici (45) ubi dva skakavca i uzmi krank sa zemlje. Ulaskom u prodajni centar (46) uslediće animacija. Pročitaj dve knjige i uključi kino-projektor. Na ekranu ćeš videti šifru koju treba da ukucaš u kompjuter da bi se otvorila vrata sobe (47). Tu se nalaze A-materijali i ulje u bočici. Kada se budeš vraćao, vrata će se otvoriti i na tebe će jurnuti 7-8 Zombija. Pucaj u ventile. Kreni do raskrsnice (8), gde te ponovo napada Nemesis. Kada ga ubiješ nastavi do raskrsnice i upotrebi krank da bi podigao roletne iza kojih ćeš uzeti tri pakovanja municije za raketni bacač.



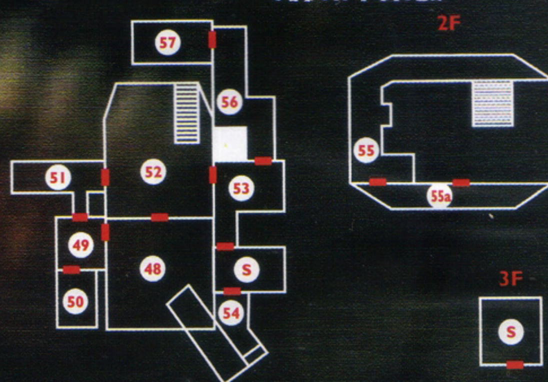
Ostalo ti je još da odeš do magacina (1) i iz kontejnera uzmeš A i B materijale i knjigu. Sledeća lokacija je tramvaj (38) koji moraš da pokreneš. Za to ti je potreban kabl za akumulator (ako ga već nisi upotrebio), osigurač, ulje i benzin (koje treba da izmiksuješ). Usput u ulici (22) iz auta će da iskoči Zombi, a na sedištu ćeš naći municiju za raketni bacač. U garaži (23) ćeš da upadneš u rupu i ponovo dve opcije:

1) siđi dole
2) iskoči - produži dalje

Ako siđeš dole naći ćeš se u tunelu i napašće te jegulje. Tunel te vodi do ulice (22), tako da moraš ponovo kroz garažu (23).

Ako izabereš drugu opciju, iskočićeš iz rupe i nastaviti put dalje do ulice (36). Ponesi magnum i herbe, jer te očekuje žestoka borba protiv džinovskog crva koja nije nimalo laka. Kada propadneš u rupu prvo ga ubij, a potom uključi prekidače da bi se spustile merdevine. Uđi u tramvaj. Pokreni tramvaj i odgledaj animaciju posle koje biraš opciju:

1) iskoči kroz prozor
2) aktiviraj kočnicu za slučaj opasnosti.



CLOCK TOWER (Kula sa satom)

Ako biraš prvu opciju naći ćeš se u sobi (54). Uzmi ključ od sata i idi u sobu (S). U sobi (53) pročitaj knjigu, a zatim udji u hol (52)...

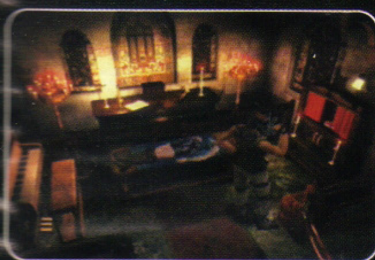


Ovo je lakši način zato što ti Karlos pomaže u borbi protiv Nemesisa tako što mu izbija bazuku iz ruke. Kada tramvaj udari u ogradu Džil će se naći u

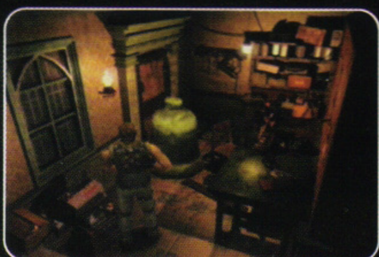
dvorištu kod tornja sa satom (48). Tu ćeš videti vrane, plave i zelene herbe. Prođi kroz sobu (49) i uđi u kapelu (50) u kojoj ćeš naći ključ od tornja i A i B materijale. Idi kroz salu za ručavanje (51), uzmi municiju za raketni bacač i izađi u hol (52). Naći ćeš municiju za pumparicu, mapu, knjigu i F-AID sprej. Obrati pažnju na muzičke kutije ispod stepeništa. U sobi (53) ubij Zombije i uzmi knjigu, zatim prođi kroz (S) sobu da bi iz spavaće sobe (54) uzeo ključ od sata. Iz hola se popni stepenicama na 2F na balkon (55). Budi oprezan jer te tu čekaju otrovne tarantule, pa zato pucaj u dinamit na zidu. Izađi na terasu (55a) i uzmi crvene herbe, a zatim upotrebi ključ da bi spustio merdevine. Popeo si se na 3F gde ćeš naći A-materijal i srebrni zupčanik. U drugom uglu je muzički box na koji moraš da uskladiš tonove da bi se melodija pravilno odsvirala. Kada to uradiš dobićeš ključ "hronološki venac", koji moraš da iskombinuješ sa drugom polovinom ključa i kao takvog ga možeš upotrebiti da otvoriš vrata hodnika (56). Kreni nazad. Ponovo Nemesis i dve opcije:

1) koristi svetlo
2) koristi kabl

Ako se odlučiš za prvi način Džil će upaliti svetlo koje će zaslepiti Nemesisa, a zatim ga gurnuti sa terase.



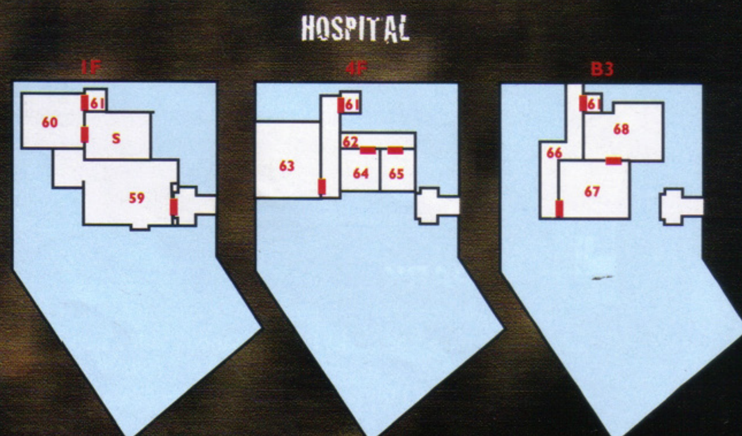
Na drugi način Džil čupa kabl i baca ga u vodu. Zbog strujnog udara Nemesis će biti privremeno ošamućen. Siđi u biblioteku (53) i otključaj vrata hodnika (56). Ubij tarantule, sa leša, pokupi municiju za raketni bacač i uđi u sobu sa slikama (57). U uglu ćeš videti dva leša pored kojih je još jedna knjiga, a u drugom delu sobe municija za pumparicu. U sobi su još tri statue i od svake uzmi po jednu kuglicu. Levo su tri slike sa satovima, od kojih srednji ne pokazuje 12 sati. Menjaj raspored kuglica, sve dok iz srednjeg ne ispadne zlatni zupčanik. Vrati se na 3F i iskombinuj zlatni i srebrni zupčanik i kao takav jednodelan ubaci u mašinu. Tada će se pokrenuti sat. Kreni nazad i videćeš prelepu animaciju, a zatim počinješ tešku borbu sa Nemesisom

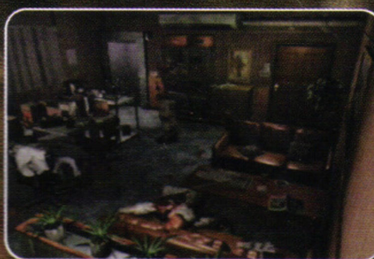


u kojoj će on da te zatruje. Karlos te odnosi u kapelu i od tog trenutka počinješ da igraš sa njim. Idi do sobe (57) i poguraj veliko zvono koje je preprečilo vrata. Izađi u ulicu (58) koja spaja park i bolnicu. Kreni levo prema bolnici.



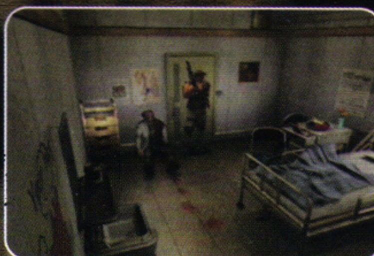
HOSPITAL (Bolnica)





Usput pobij Zombije i uđi u hol bolnice (59). Pazi se Huntera. Naći ćeš i crvene herbe, a zatim uđi u





kancelariju (S) i uzmi F-AID sprej. Sada kreni u čekaonicu (60), sa stola uzmi plavu herbu, knjigu, municiju iz ormara, ručni kasetofon sa stola i mapu sa oglasima table. Dođi do aparata za identifikaciju glasa koji je kraj lifta i iskoristi ručni kasetofon da bi ušao u lift (61). Liftom idi na četvrti sprat i izađi u hodnik (62), protrči do sobe sa arhivom (63) i odgledaj demo. Pokupi knjigu i ključ od sobe sa pacijentima. Zatim idi u sobu (64). Napašće te jegulje, pobij ih i pročitaj šifru koju ćeš naći kod mrtvog doktora i upamti je. Sad uđi u sobu (65), u koju ćeš ući pomoću ključa. Zapazićeš sliku na zidu iza koje se nalazi sef. Da bi ga otvorio moraš da pomeriš policu u odgovarajući ugao u kome se nalaze prekidači (menja šeme). Kada otvoriš sef pomoću šifre koju si našao kod mrtvog doktora, iz sefa uzmi polovinu virusa i idi do lifta (61). Spusti se u podrum (B3), izađi u hodnik (66) i protrči do kancelarije (67). Pobij Huntere, uzmi zelene





herbe i municiju za pištolj iz ormara. Potom kreni u laboratoriju (68), gde ćeš videti akvarijume u kojima se stvaraju Hunteri. Priđi do police i uzmi srednju bazu, knjigu sa radnog stola i idi do mašine pored koje ćeš videti prekidač. Kada ga aktiviraš, tečnost iz akvarijuma će isteći, a mašina će se aktivirati. U mašinu ubaci srednju bazu i uključi prekidač sledećim redosledom:

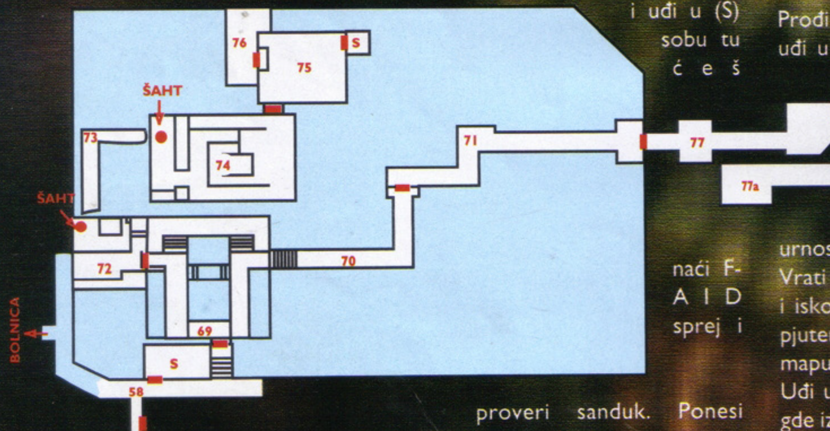


I, III, A. Po završetku dobićeš srednju vakcinu koju ćeš iskombinovati sa bazom vakcine. Konačno imaš kompletnu vakcinu koja je potrebna za Džil. Kreni nazad ka tornju u (S) sobu (kapela) da bi Džil dao vakcinu. Pri povratku eliminiši protivnike i pogledaj demo. Kada joj daš vakcinu odgledaj demo i igru nastavljaš kao Džil. Ponesi LOCKPICK. Idi u ulicu (58) i šnalom otvori vrata (S) sobe.

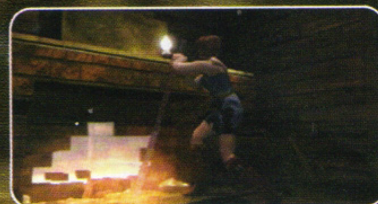
PARK

U sobi ćeš naći municiju za raketni bacač, knjigu i ključ od parka.Proveri sanduk, uđi u park i naći ćeš se u dvorištu sa bazenom (69). Pobij protivnike i idi do mosta (70). Kada ih likvidiraš uđi u vrt (71). Ponovo ubij protivnike i idi do mosta (70). Kada ih likvidiraš uđi u vrt (71). Ponovo ubij protivnike i uzmi ključ od parka sa prvog leša, knjigu, a od drugog municiju za magnum. Vrati se u dvorište sa fontanom (72), uzmi mapu sa oglasne table i herbe i idi do šahta gde ćeš videti šemu. kada se voda ispusti siđi kroz šaht i naći ćeš se u nekakvom odvodnom kanalu (73). Otrči do drugih merdevina koje te vode do gradskog groblja (74). Likvidiraj Zombije, pokupi crvene herbe i uđi u radničku sobu (75) koju otvaraš park ključem. Uzmi šipku A i B materijal i uđi u (S) sobu tu ćeš naći F-AID sprej i proveri sanduk. Ponesi upaljač koji ćeš upotrebiti kod kamina. Kada se vatra ugasi videćeš svetlost koja dopire iz tajne sobe. Šipkom razvali cigle i uđi u nju (76). Uzmi knjigu sa stola i oglasne table, municiju za raketni bacač i mali ključ. Pri povratku ponesi magnum i herbe. Kada dođeš na groblje (74), sledi borba sa džinovskim crvom koji će razoriti površinu groblja. Kada ga ubiješ idi natrag do vrta (71), popni se uz pomoć rešetke i malim ključem otvori kapiju. Sada si na mostu (77) gde će te napasti Nemesis. Ponovo imaš dve opcije:

1) gurni ga sa mosta
2) skoči sa mosta







Kada ga gurneš naći ćeš se u hodniku (78) na drugom spratu smrtonosne fabrike.

Ako se opredeliš za drugu opciju naći ćeš se u tunelu (77a).. Prođi kroz njega i uđi u hodnik (78).

Ako se odlučiš za ovaj način, u kontrolnoj sobi (89) se menja tok igre. Pojavljuje se Nikolaj i daje ti dve opcije:

1) razgovaraj sa Nikolajem
2) uzvrati vatru Nikolaju





Posle razgovora Nikolaj će napustiti mesto zbivanja.

Nikolaj te napada helikopterom, a ti moraš da ga ubiješ.



DEAD FACTORY (Smrtonosna fabrika)

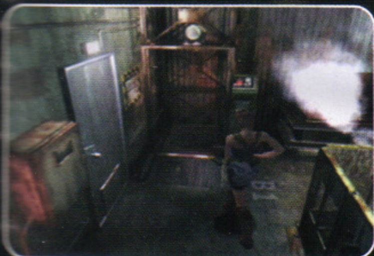
Prođi hodnikom (78) i uđi u sobu (S). Tu ćeš uzeti A i B materijale, fabrički ključ sa police, knjigu sa stola i F-AID sprej. Potom idi u kotlarnicu (79) i pokupi plave herbe i aktiviraj prekidače da bi zaustavio paru. Tako ćeš dospeti do sigurnosnog sistema da bi ga pustio u pogon. Vrati se u hodnik (78). Likvidiraj protivnike i iskoristi fabrički ključ da bi ušao u kompjutersku sobu (80). Pobij Zombije, skini mapu sa zida, uzmi sistem disk i herbe. Uđi u lift (81) i njime se spusti na (1F), gde izlaziš u sobu sa toksičnim otpadom (82). Ubij skakavce, uzmi municiju za pumparicu, pa idi do kanalizacije (83). Eskiviraj pijavice i uđi u (S) sobu. Pročitaj knjigu i uzmi epruvetu sa uzorkom vode. Proveri sanduk i siđi u podrum (84) gde ćeš naći F-AID sprej i mašinu za ispitivanje vode. Najpre aktiviraj susednu mašinu plastičnom karticom koja se nalazi na privesku fabričkog ključa. Zatim baci epruvetu sa uzorkom vode i otkucaj tonove koje zahteva mašina. Dajemo vam rešenja za sve četiri kombinacije. Kada rešiš tonove, vrati se u sobu (80), jer je mašina otvorila vrata. Likvidiraj protivnike u povratku. Kada uđeš u hodnik (85) odgledaj demo.

NAPOMENA: Ukoliko igraš na HARD modu, da bi dobio ocenu A, ne smeš posle

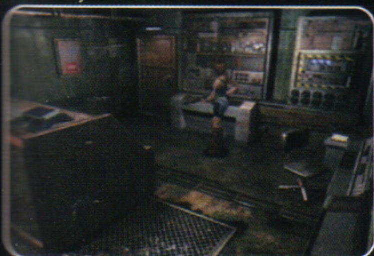


DEAD FACTORY







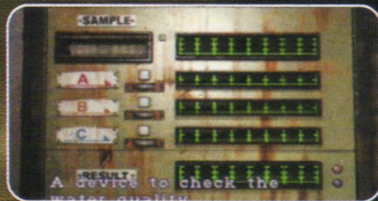


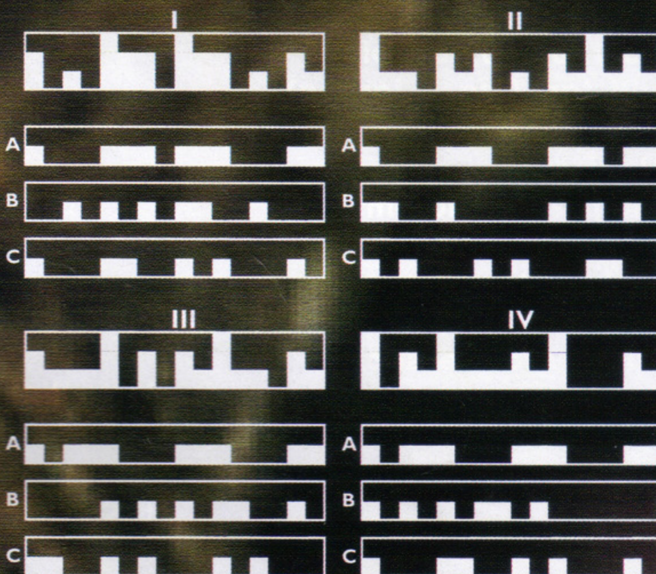
ulaska u sobu (86) da koristiš ni F-AID sprej, ni herbe u toku borbe sa Nemesisom.
Da bi ušao u sobu (86), moraš iskoristiti disk sistem za otvaranje vrata. Kada počne borba sa Nemesisom, možeš ga ubiti magnumom ili pucajući u ventile iz kojih će poteći kiselina. Kada ga ubiješ, sa doktorovog leša pokupi crvenu karticu. Odmah je iskoristi da bi izašao napolje. Opet demo. Pri povratku do sobe (79), ubij protivnike i iskoristi crvenu karticu, da bi aktivirao lift koji te vodi u sobu sa agregatom (87). Fabričkim ključem otvori sef u kom se nalazi veliki raketni bacač. Vrati se liftom nazad u sobu (78). Upotrebi crvenu karticu da bi ušao u hodnik (88). Likvidiraj Zombije, pokupi zelene herbe i idi u kontrolnu sobu (89). Usslediće animacija. Pokupi ručni radar za praćenje raketa i municiju za magnum. Zatim siđi šahtom u hodnik (90). Uzmi papir sa zida, municiju za pušku i pobij Zombije. Uši u ulicu (91) gde ćeš naći poslednju knjigu i idi u sobu sa turbinom (92). Dođi do kontrolne table i aktiviraj je. Ona će startovati tri baterije, koje ti moraš da aktiviraš. Aktiviraš ih tako što ih gurneš u ležište. Kada povežeš prvu bateriju ponovo te napada Nemesis koji je mutirao. Izbegavaj borbu dok ne aktiviraš sve tri baterije, bez kojih nećeš moći da aktiviraš strujni top. Posle prvog strujnog udara, napraviće se tunel u postrojenju. Treba da namamiš mutanta u tunel i na sledeći udar je stvarno pečen. Ponovo imaš dve opcije:

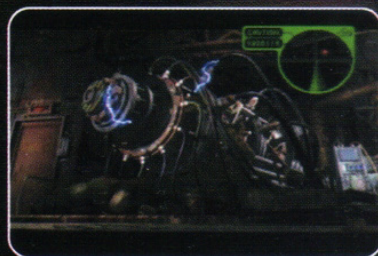
1) uništi monstruma
2) ignoriši ga i evakuiši se

Ako izabereš prvi način, Džil će uzeti magnum od mrtvog vojnika i ubiće ga trajno.
Na drugi način, Džil će ignorisati mutanta i evakuisaće se u lift (93). Liftom konačno izlaziš iz fabrike smrti. Čeka te Karlos i konačno je sve gotovo !



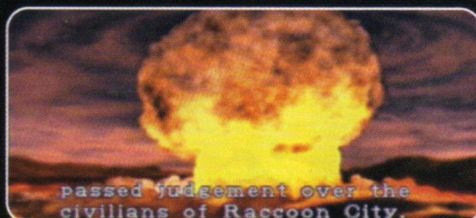






NAGRADA:

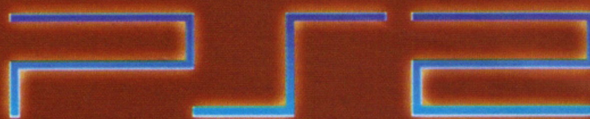
Kao nagradu dobijaš ključ od butika gde se možeš presvlačiti u razne kostime. Dobijaš i dodatnu igru "EXTRA GAME" u kojoj ti je cilj da sakupiš što više novca. Onda možeš da kupiš dodatna oružja, koja se nalaze u prvom sanduku na koji naiđeš kada započeš NEXT-GAME. Ako igraš na HARD modu, kad god ubiješ Nemesisa, uvek dobiješ nešto. Ubij ga dva puta i imaćeš "Eagle" pištolj. Takođe za svako novo obrtanje igre dobijaš nov EPILOG i tako osam puta. Znači da treba da je odigraš osam puta i vidiš osam različitih slika. I još nešto: za ocenu A, moraš da završiš igru za manje od tri sata, bez upotrebe F-AID spreja i sa maksimalno dva upisivanja. Pa sve to još osam puta. A onda...





* SonyPlaystation konzole +čip + konvert čip
* Dual shock joypad
* Standard joypad
* Memory cards (15,120,360,480 blc.)
* Multi tap (za 4 igrača)
* Scart i link kablovi
* Volani
* Pištolji sa pedalom
* Vibrirajuća sedišta
* PSX kućišta u boji
* Power Arm joypad
* Double arcade stick
* Vibrirajuće narukvice
* Bežični kontroleri ...

SPECIJALNA PONUDA !











Sony PlayStation 2
+ dual shock 2
+ memory card 8MB
+ čip za čitanje kopija

cena: 1399,99

ZDElektronik

Prodaja i servis:
PC računara
Satelitske opreme



Kompletan servis konzola i opreme !
GARANCIJA 6 MESECI !!!

Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-17
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-55
E-mail: zde@net.

Mihailo Tešić

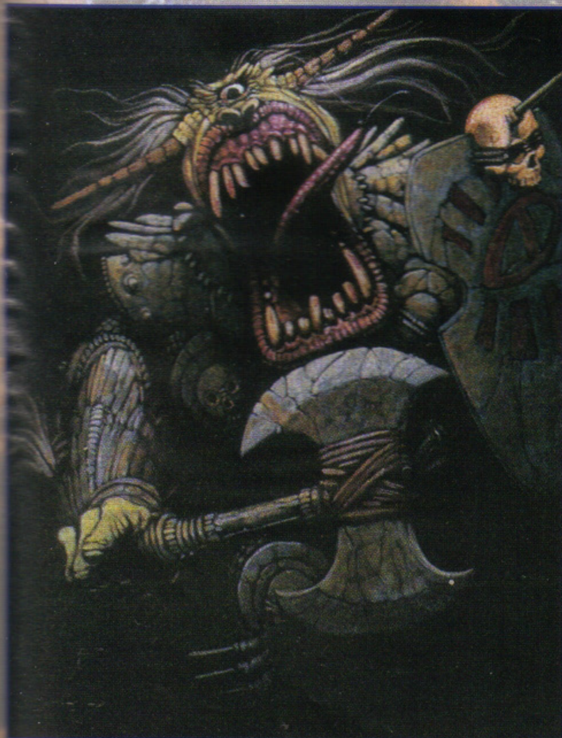


Advanced Dungeons & Dragons Rulebook

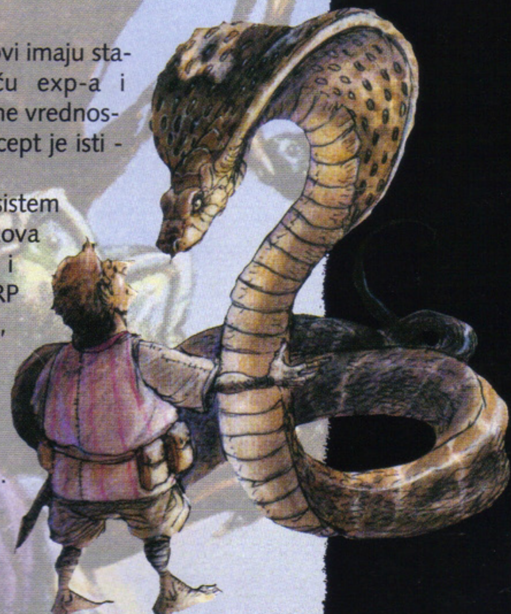
AD&D - kreiranje likova i napredovanje.

Ako ste pročitali prethodni tekst (ako niste, ovo vam je poslednja šansa da obnovite gradivo - od idućeg broja uvodimo pismeni test iz poznavanja kolumne o FRP - u za svakog ko hoće da kupi primerak Bonusa) setićete se da je AD&D izašao u tri inkarnacije (ne računajući originalni Dungeons & Dragons koji se, iako veoma srodan AD&D, ipak smatra drugim sistemom). Prvi, standardni AD&D je zvanično izašao iz upotrebe 1989, kada se pojavila druga edicija pravila, a 1995 se uz redizajn knjiga, pojavio i tzv. Player's Optio, koji se kod nas odomaćio pod nazivom Skills & Powers (po nazivu prve knjiige u serijalu) - pravila koja su uvela razne dodatne opcije u AD&D, od kojih su mnoge sigurno popravile i zakomplikovale stanje stvari u "ocu svih FRP-ova". No, sve u svoje vreme. Počnimo od prvog izdanja AD&D, koje je i dalje veoma aktuelno - naročito među starijim igračima na zapadu.

Prva edicija je zaista "otac svih FRP-ova" - u njoj su uvedeni koncepti, koji će sve do devedesetih biti okosnica gotovo svih RPG sistema. Reč je o takvim osnovnim idejama kao što je postojanje vrsta likova koje možete igrati, ideja da likovi imaju osobine koje ih bliže određuju (tzv. statistike), koncept napredovanja likova po nivoima - pomoću "poena iskustva (exp)", borba, fantastična čudovišta... Sve ove stvari ste posle mogli videti u svim popularnim FRP - ovima (čak i kompjuterskim) - samo u drugom ruhu.



I u Final Fantasy igrama likovi imaju statistike, napreduju pomoću exp-a i slično, samo su nazivi i brojne vrednosti drugačiji, ali osnovni koncept je isti - prvi put uveden u AD&D.



Mnogi će se složiti da je sistem kreiranja i napredovanja likova ono što najbolje određuje i pokazuje osobine nekog FRP sistema. Na kraju krajeva, likovi su u igri osnovna projekcija samih igrača, ono zbog čega FRP postoji i zbog čega Game Master i pravi kampanju tj. priču. (Dobro, uvek može da se nađe i loš, nekompetentan, neiskusan ili čisto pokvaren GM, koji pravi igru za sebe - otvoreno terajući igrače da se povinuju njegovoj zamisli o tome šta likovi treba da rade i kako da se ponašaju ... ali to je najčešće osoba koja u stvari više želi da bude igrač nego GM. Razumite ga). Osnovna postavka likova u AD&D je sledeća: likovi imaju psihofizičke osobine koje ih određuju u odnosu na ostala bića (uh, treba izbeći korišćenje reči "ljudi" da se razni pobornici jednakih prava za patuljke, vilenjake, hobite i karakondžule ne bi bunili). Postoje tačno određene klase (zanimanja) i rase (gore pomenute karakondžule) koje možete izabrati. Likovi imaju etički i moralni odnos prema okolini, koji se naziva "allignment" (najbliži prevod bi bio "svrstavanje"). Likovi napreduju po nivoima i pomoću exp-a i svi imaju (veću ili manju, ali kakvu - takvu) sposobnost da se bore.

Prvo izdanje AD&D je uvelo šest osobina, koje opisuju psihofizičke sposobnosti lika, i njih se sva izdanja drže do dan danas - to je jedna od etiketa na osnovu kojih odmah prepoznajete AD&D - šest osobina: snaga, okretnost, fizička konstitucija, inteligencija, mudrost i harizma. Osobine su u rasponu od 3 do 18, što je raspon brojeva koji se dobija kada bacite tri obične, šestostrane kocke (u daljem tekstu d6) i saberete brojeve. Ovaj raspon osobina je verovatno odabran zato što je ključna kockica u AD&D sistemu dvadesetostrana (d20) - pa raspon brojeva od 3 do 18 daje mogućnost uspeha čak i najvećem jadniku koji ima 3 kao vrednost neke osobine (može da dobije 1 ili 2), ali zato i najvećem baji može da se omakne (ako dobije 19 ili 20). No, sve bi bilo lako kada bi AD&D sistem od vas zahtevao da za uspeh neke akcije jednostavno bacite na d20 manje nego što



vam je broj za neku osobinu. Ovde stvari počinju malo da se komplikuju. Nepotrebno, mogao bih dodati - ali, lako je kritikovati. Ipak su momci bili prvi.

Nazivi osobina dobro dočaravaju za šta bi dotična osobina mogla da bude bitna. Ljudi uglavnom krše mozak sledećim pitanjima: koja je razlika između inteligencije i mudrosti, zašto je samo snaga baš toliko bitna za borbu i šta je do vraga, zaista ta harizma? Ovako: inteligencija je baš to - urođena sposobnost logičnog zaključivanja i čist "kapacitet mozga za znanje", dok mudrost više znači snagu volje, intuicije i čistog zdravog razuma. Harizma je lični šarm, izgled i uopšte pozitivan ili negativan utisak koji lik ostavlja svojom pojavom. O snazi i borbi kasnije. Svaka osobina vam određuje i sposobnost za neke druge stvari - visoka okretnost vam povećava brzinu reakcije u borbi i smanjuje mogućnost da vas protivnici pogode, visoka konstitucija vam povećava izdržljivost u borbi (dodaje vam bonus na Hit Pointse - brojka koja pokazuje koliko lik može da izdrži "štete" pre nego što se obeznani ili ne daj bože, izumre), visoka inteligencija vam dodaje poene koje trošite za kupovine umeća (proficiencies) sa kojima vaš lik počinje - a najbitnija je za čarobnjake, mudrost za sveštenike, dok visoka ili niska harizma modifikuje reakciju NPC-a (Non Player Character - sećate se, to su drugi likovi koji nastanjuju svet u kome se igra odvija - njih sve od reda igra GM) koji se prvi put susretnu sa vašim likom - veće su šanse da neko reaguje prijateljski na šarmantnog neznanca koji pleni samom svojom pojavom. (Naravno, za vrstu reakcije baca GM-a ako on baci loše po vas ili je jednostavno zamislio neprijateljski nastrojenog NPC-a, nikakva harizma vam neće pomoći.)



Od klase i rase vašeg lika zavise skoro sve ostale njegove osobine i umeća. Klase koje je osnovni AD&D nudio bile su: ratnici - borac (fighter), sveti ratnik (paladin) i šumar (ranger); "slobodnija zanimanja " - lopov (thief) i ubica (asassin); sveštena lica - sveštenik (cleric) i druid; magovi - čarobnjak (mage) i iluzionista. Sve klase su zasnovane na standardima koji su postojali u tadašnjoj fantazijskoj literaturi - od Tolkiena do Moorcocka. Svaka klasa ima svoje prednosti i naravno mane - ratnici bacaju d10 za Hit poene po nivou (ranger baca 2d8 na prvom nivou, a d8 na ostalim) i veština borbe im raste na svakom nivou, lopovi i ubice bacaju d6 za HP, i slabije se bore od ratnika - ali zato imaju sebi svojstvena umeća . Lopov može da džepari, obija, šunja se i najgadniji je kada vas ubode s leđa, dok ubica može sve što i lopov, a ima i šansu da ubije protivnika jednim udarcem, ma koliko on jak bio! Sveštenici bacaju d8 za HP (druidi 2d6 na prvom nivou, a d6 na ostalim), posle boraca su najbolji borci (!? znam da zvuči blesavo, ali tako je), a imaju i magične moći koje, iako dosta slabije od čarobnjačkih, ipak pružaju svešteniku neke mogućnosti koje niko drugi nema - npr. da magijom leči svoje saputnike, pomaže im u borbi i u svakodnevnim situacijama (od vatre koja se ne gasi u oluji, pa do velikog cunamija koji će sprati sve protivnike). Čarobnjaci i iluzionisti bacaju d4 za HP, jadni su u borbi oružjem, a i magije na prvih nekoliko nivoa im nisu bog zna šta... ali zato od nekog 5 - 6 nivoa, uz malo sreće (magovi moraju da nalaze nove magije u starostavnim zapisima, ili da ih nauče od nekog jačeg maga, za razliku od sveštenika, koji na svakom nivou dobijaju nove magije automatski - bogom dane) magovi postaju potencijalno najjača klasa - magije su im sve razornije i neverovatnije. AD&D vam omogućava igranje multi - klasnih likova: ratnik/čarobnjak, čarobnjak/lopov, šumar/sveštenik i sl., ali samo ako vaš lik nije čovek - a nisu ni sve kombinacije dostupne svim rasama. Zašto je to tako, molim vas ne pitajte. Razlozi su izgubljeni negde u psihodeličnim dubinama sedamdesetih.



Rase koje AD&D nudi su poznate kao standardne fantazijske - ali upravo zbog AD&D! To su: čovek, vilenjak, patuljak, gnom i halfling (polutan ili ti hobit, ali nemojte to glasno da kažete, dragi advokati koji zastupaju zaostavštinu dobrog profesora Tolkina bi mogli da vas čuju). Sve rase osim čoveka (pošto je on uzet kao standard) imaju neke modifikacije na osnovne statuse (vilenjak npr. ima +1 na okretnost, ali zato -1 na konstituciju), kao i neke dodatne osobine (infravizija, mogućnost otkrivanja tajnih prolaza i slično). Kao i za klase, lični anfiniteti će vam ipak najpre odrediti šta ćete izabrati. U pravilima AD&D do dan danas postoje i određene minimalne i maksimalne vrednosti statistika koje morate ispoštovati da biste igrali određenu klasu i rasu. Da biste igrali lopova morate imati okretnost barem 9, a da biste bili patuljak ne smete imati harizmu veću od 17. U teoriji. U praksi, nisam primetio da se primenjuje.

Pošto bacite za svoje statistike, izaberete rasu i klasu, morate odabrati allignment. Zašto i šta je to? Allignment je u osnovi bio zamišljen kao pomoć igračima da bolje osmisle karakter i ponašanje svoga lika, tako što će ga odrediti etički (da li je dobar (good), zao (evil) ili neutralan prema dobru i zlu) i moralno (da li je poštovalac zakona i društvenih principa (lawful), zastupnik haosa, anarhije i individualnosti (chaotic) ili je opet, neutralan). Kao rezultat ova dva odnosa dobijeno je devet kombinacija - lawful good, lawful neutral, lawful evil, neutral good, neutral neutral, neutral evil, chaotic good, chaotic neutral i chaotic evil. Godinama su u knjigama pravila pokušavali da pobliže objasne šta tačno koji allignment znači i kako se osoba sa kojim





allignmentom ponaša - ali moje (i ne samo moje) mišljenje je da su allignmenti previše široke odrednice, i da je svim tim allignment samo ograničio prostor igračima da dublje osmisle psihologiju svojih likova. No, allignmenti su, ma koliko bili prevaziđeni i dalje nezaobilazan deo svih izdanja AD&D. A može se i bez njih.

Kada lik u FRP-u iskreirate, on ne ostaje takav već napreduje. U AD&D za svaku uspešnu i pametnu akciju GM vam može dati neki broj Exp-a, ali najveći Exp leži u borbi - svaki protivnik koga pobedite vredi određeni broj exp-a, koji se deli na one koji su u pobedi učestvovali. Činjenica (po malo nesrećna) da najviše exp-a leži u masakriranju protivnika je na žalost, preorijentisala većinu avantura u AD&D na preterano borbene - jer nema boljeg i bržeg načina da likovi napreduju, a napredovanje je ono što je cilj svakog lika. No, ipak je sav FRP (dok je sav FRP bio samo AD&D) u početku bio samo to - igra u kojoj se likovi bore protiv monstruma za blago. Na žalost, to se i dan danas oseća u AD&D, zato što su (da bi igračima igra i dalje bila prepoznatljiva) tvorci morali da zadrže prevaziđene standarde postavljene još u sedamdesetim, kada nisu imali nikakvog prethodnog iskustva.

Kada lik dostigne određen broj exp-a (koji zavisi samo od klase koju igrate), prelazi na sledeći nivo, dobija nove osobine svoje klase, baca još jednu kockicu za HP, i ponekad mu se povećava borbeno umeće (ratnicima na svakom nivou, a magovima skoro nikad) i opadaju mu Saving throws. (Takozvana "spasobacanja", što je broj - koji takođe zavisi samo od klase koju igrate - iznad koga morate da bacite na d20 da biste se spasili od nekog neželjenog efekta koji ne izaziva samo štetu koja se može iskazati u HP - otrov, smrt, magije i sl.). Neko opšte pravilo je - da biste prešli na sledeći nivo treba vam duplo više exp-a, nego što vam je trebalo za prethodni. Tako se održava ravnoteža - lik je sve jači, pa mora da radi sve teže stvari i da se kolje protiv sve težih protivnika koji vrede više exp-a itd. Shvatili ste.



Toliko o samim likovima. Ostalo što će biti na vašem character sheet-u su uglavnom borbene stavke, pa o njima više sledeći put - kada ćemo se pozabaviti borbom u AD&D, kao i promenama koje su donela nova izdanja.



STROGO POV.

YOSHI'S COOKIE



Uključite mod za varanje

Cheat mode
Uđite u meni sa opcijama i podesite brzinu na high, muziku na off i nivo na 10. Onda pređite na level opciju i pritiskajte Select dok vam se ne pojavi traženi nivo. U toku igre, kolačići će se transformisati u čudovišta.

Micro Maniacs



Sve staze, mnogo poboljšanja ...



Uđite u "Secret Options", pa držite Select i pritisnite sledeće za:

Sve 32 standardne staze
△, ○, ○, △, Dole, Gore, Gore, Dole.

Beskonačna poboljšanja
○, X, △, □, X, Levo, X, □, □, ○, Levo, ○, Gore, △.

Maximum power specials
□, X, R1, ○, Gore, □, Dole, Gore, Dole, X, □.

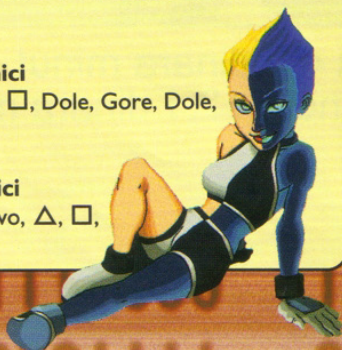
Tanks mod
Dole, Gore, □, △, ○, △, Desno, △. Pritisnite R2 za pucanje.

Motion blur mod
△, ○, Desno, △, Gore, Desno, ○, Gore, □.

Sporiji protivnici
Gore, Levo, △, Desno, △, ○, △, □, Gore, △, Levo.

Poboljšani protivnici
□, X, R1, ○, Gore, □, Dole, Gore, Dole, X, □.

Pametniji protivnici
○, Gore, △, ○, Levo, △, □, □, X, Dole.



Space Channel 5



Michael Jackson?

Alternativna igra
Završite igru, pa učitajte snimak i odaberite bilo koji nivo. Igra će početi sa novim rutama na težem nivou.

Vatrena Ulala
Ostvarite rang od 95% ili više da igrate kao Ulala okružena ljubičastim plamenovima.

Michael Jackson
Michael Jackson se nalazi na poslednjem nivou igre.

Full pause ekran
Pauzirajte igru i pritisnite X + Y.

NGEN Racing



Eto nama para, aviona i staza!

Sve staze i džetovi
U glavnom meniju pritisni
R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Bonus džetovi
U glavnom meniju pritisni
R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1 ili uspešno završi obe staze bilo kog tipa na prvom mestu.

400 miliona kredita
U glavnom meniju pritisni
R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

Zelda: Ocarina Of Time



Kome ne trebaju pare?

Beskonačno novca
Idite u Lost Woods i nađite Skull Kid koji je sam kao odrasli Link. Onda ga ubijte i on će vam dati 200 rupija. Uđite kroz vrata, vratite se, i ponavljanjem procesa prikupite neograničeno novca.

Skrivene slike
Idite tamo gde ste sreli Zeldu prvi put. Pogledajte kroz prozor na levo dok ulazite. Tako možete videti slike na kojima se nalaze Yoshi, Princess Toadstool, Mario, Bowser i Luigi. Pogledajte iz različitih uglova da ih vidite sve. Bacite nešto u prozor sa Mariom da dobijete 20 rupija. Ako bacite nešto u neki drugi prozor na Linka će biti bačena upaljena bomba.

colin|mcrae|rally|2.0

Colin McRae Rally 2.0



Svi automobili, sve staze i još puno toga

Unesite sledeće na "Create New Driver Profile" ekranu.

Sve staze
Unesite "HELLOCLEVELAND"

Svi automobili
Unesite "ONECAREFULOWNER"

Lancer Road
Unesite "OFFROAD"



Sierra Cosworth
Unesite "JIMMYSCAR"

Ford Puma
Unesite "COOLESTCAR"

Mini Cooper
Unesite "JOBINITALY"

Unesite sledeće na cheat options ekranu:

Vatrene lopte
Unesite "GREATBALLSOF". Koristite ručnu kočnicu da pucate vatrene lopte u arkadnom modu.

Bouncing collisions
Unesite "RUBBERTREES". Ovo je jedino efikasno u time trial i single stage reli modovima.

Monster truck točkovi
Unesite "EASYROLLER". Ovo je jedino efikasno u time trial i single stage reli modovima.

Slaba gravitacija
Unesite "MOONLANDER". Ovo je jedino efikasno u time trial i single stage reli modovima.

Agresivni protivnički automobili
Unesite "NEURALNIGHTMARE". Ovo je jedino efikasno u time trial i single stage reli modovima.

Turbo mod
Unesite "ROCKETFUEL". Ovo je jedino efikasno u time trial i single stage reli modovima.

Brža igra
Unesite "PRUNEJUICE". Ovo je jedino efikasno u time trial i single stage reli modovima.

Nepoznato
Unesite "HELLO RAZU AND FLEA" or "RORRIMSKCART".



Resident Evil: Code Veronica



Svašta em koješta

Battle mode
Završite igru sa bilo kakvim uspehom. Tako će battle mode automatski biti snimljen na VMU i otvoren u glavnom meniju.

Pogled iz prvog lica u battle modu
Pokupite Alexijin snajper kada ga ispusti pred kraj prvog diska. U japanskoj verziji uzmite snajper Alfreda Ashforda kada ga ispusti na drugom disku.

Igrajte kao Steve Burnside u battle modu
Uzmite zlatne Lugere iz kancelarije u podrumu na drugom disku. Pravilna kombinacija je crvena, zelena, plava i braon. Takođe možete otključati Steve Burnsida dobrim rezultatom sa originalnim Chrisom u battle modu.

Igrajte kao Albert Wesker u battle modu
Pokažite se dobro sa Chrisom u battle modu.

Igrajte kao alternativna Claire u battle modu
Pokažite se dobro sa original Claire u battle modu.

Linear launcher u battle modu
Ostvarite A ranking sa Chrisom, Steve Burnside-om, Albert Wesker-om i obema verzijama Claire u battle modu da otključate linear launcher. Pojaviće se u vašem inventaru tokom sledeće igre u battle modu.

Rocket launcher
Ostvarite A ranking u normalnoj igri tako što ćete je završiti bez snimanja, bez first aid sprejeva, i iz jednog pokušaja. Dodatno, spasite Steve-a od Luger-a brzo, dajte Medicine Rodrigu, i završite igru za vreme kraće od 4:30. Rocket launcher će se pojaviti u prvom item boxu u sledećoj novoj igri.

RAMPAGE: WORLD TOUR



Povežite se preko link kabla i onda ...

Link mod
U opcijama držite Select i pritisnite Gore, Dole, Levo, Desno, Dole, Gore. Tako će opcija "Players 1 or 2" biti otključana, koja omogućava da se preko link kabla i dva Game Boy Color-a igrate u dvoje.

Igrajte kao Tiny
Odaberite Ralpha, i namerno poginite. Onda brzo pritisnite Select, A, B, B, Gore, Dole, Napred, Nazad pošto se transformišete u osobu.



Rally de Africa



Sve staze, automobili ...

Sve klase, automobili, staze
Na Prism Arts logou, držite Select + O + Levo + R2 + L2.

"I Love You" poruka
Odaberite manuelnu transmisiju i počnite igru. Onda, ručno menjajte brzine tokom igre. Povremeno će se pojaviti srce sa porukom "I Love You".

4 Wheel Thunder



Bonus, Bonus...

Bonus championship mod staze
Završite championship mod da otključate Atlas Sandstorm, Corsica Rain, Far West Night, Iceland Snow, Scandinavia Storm i Norway Night staze.

Bonus otvorene staze u arkadnom modu
Završite outdoor arkadni mod da otključate Scandinavia, Jordan, Greece Sunset, Norway, Iceland, Atlas, Alps i Canada Rain staze.

Bonus zatvorene staze u arkadnom modu
Završite indoor arkadni mod da otključate Indoor Scandinavia, Indoor Far West, Indoor Iceland, Indoor Atlas i Greece Daylight staze.



Bonus monster truck #1
Završite championship mode da otključate Monster Truck Bonus #1.

Bonus monster truck #2
Završite outdoor arkadni mod da otključate Monster Truck Bonus #2.

Bonus monster truck #3
Završite indoor arkadni mod da otključate Monster Truck Bonus #3.

Brži start
Kada se pojavi "Go" tokom odbrojavanja na startu trke, pritisnite R + A. Ukoliko ste ovo dobro izveli imaćete brži start i boost od 4 sekunde.

Da pokušate ponovo jackpot bonus
Završite trku u championship modu i snimite igru. Ukoliko ste nagrađeni sa jackpot bonusom, ali izgubite, prosto učitajte snimljenu igru da bi pokušali ponovo.



Colony Wars 3: Red Sun



Olakšajte sebi život

Cheat kodovi
Idite u "Home Station" i pritisnite R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select da uključite cheat kod opciju. Onda, unesite kodove za odgovarajući efekat.

Preskakanje misije
Unesite "Quickie".

Svi brodovi
Unesite "Greyam Beard".

Sva oružja
Unesite "Armoury".

Sva oružja na brodu
Unesite "Big Daddy".

Beskonačno afterburnera
Unesite "Jalferezi".

Beskonačno hull i shield
Unesite "Awrate".

Beskonačno municije
Unesite "Sly 'n' Devious".

Nema pregrevanja oružja
Unesite "ROCKWROK".

Spaceship i snaga
Unesite "Break and Enter".

Hub select
Unesite "Move House".

Isključite sve čitove
Unesite "All Cheat Off".



Armorines: Project S.W.A.R.M.



Neranjivost i beskonačna municija

Cheat mod
Na naslovnom ekranu, držite L2 + R2 i pritisnite Levo, Dole, Desno, Gore. Ukoliko ste tačno uneli kod, reči "Cheats On" će se pojaviti u desnom donjem delu ekrana. Počnite igru i odaberite nivo. Bićete neranjivi i imaćete beskonačno municije kada igra počne.



Perfect Dark



Nastavak u sledećem broju

Mr. Blonde's Revenge, Maian SOS misija
Završite sve solo misije na Agent, Special Agent ili Perfect Agent nivoima težine.

War! misija
Završite sve solo misije na Perfect Agent nivou težine.

Duel misija
Skupite sva oružja u solo misijama i ostvarite Bronze rejting ili viši za svako oružje u streljani.

Perfect Darkness nivo težine
Završite sve solo misije na Perfect Agent nivou težine.

Neranjivost
Završite Area 51: Escape nivo za vreme kraće od 3:50 na Agent nivou težine.

Sva oružja u Solo modu
Završite Skedar Ruins: Battle Shrine nivo za vreme kraće od 5:31 na Perfect Agent nivou težine.

Beskonačno municije
Završite Pelagic LL: Exploration nivo za vreme kraće od 7:07 na Special Agent nivou težine.

Beskonačno municije bez punjenja
Završite Air Base: Espionage nivo za vreme kraće od 3:11 na Special Agent nivou težine.

Beskonačno Laptop gun municije
Završite Air Force One: Anti Terrorism nivo za vreme kraće od 3:55 na Perfect Agent novou težine.

Hurricane Fists
Završite Datadyne Central: Extraction nivo za vreme kraće od 2:03 na Agent nivou težine.

X-Ray scanner
Završite Area 51: Rescue nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

R-Tracker
Završite Skedar Ruins: Battle Shrine nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Nevidljivost
Završite G5 Building: Reconnaissance nivo za vreme kraće od 1:30 na Agent nivou težine.

Igrajte kao Elvis
Završite Area 51: Rescue nivo za vreme kraće od 7:59 na Perfect Agent nivou težine.

DK Mod
Završite Chicago: Stealth nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.



Nightmare Creatures 2

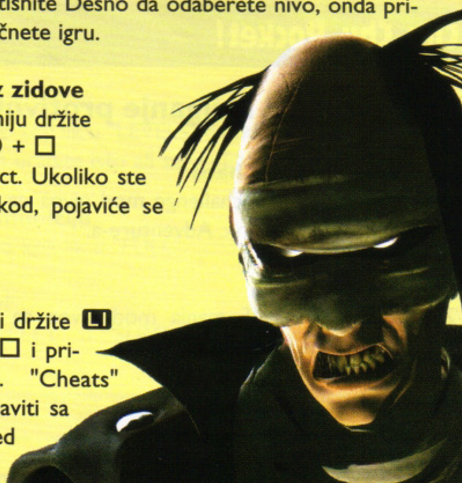


Neranjivost, prolaz kroz zidove ...

Izbor nivoa
U glavnom meniju označite "New Game" opciju. Držite L1 + R2 + ○ + □ i pritisnite Select. Označite "New Game" opciju ponovo i pritisnite Desno da odaberete nivo, onda pritisnite X da počnete igru.

Hodanje kroz zidove
U glavnom meniju držite L1 + R2 + ○ + □ i pritisnite Select. Ukoliko ste tačno ukucali kod, pojaviće se poruka.

Neranjivost
Pauzirajte igru i držite L1 + R2 + ○ + □ i pritisnite Select. "Cheats" meni će se pojaviti sa "Hero Unlimited Live" opcijom.



BEATMANIA



Otključajte bonus pesme

D. J. Battles
Unesite neke od sledećih šifara.

BEATMANIA
KONAMI
KCEK

Bonus pesme
Unesite neke od sledećih šifara da otključate odgovarajuće pesme.

Pesma	**Šifra**
Bigbeat Mix	REMIX
Euro Beat	GENERATION
Bigbeat Mix, Euro beat	VISUAL
Disco	FEVER
Disco, Bigbeat Mix	SENSE
Disco, Euro Beat	WORLD
Disco, Bigbeat Mix, Euro beat	ALLEGRO
Disco, E.N.K.	MOTHER
Disco, E.N.K., Bigbeat mix	PASSION
Disco, E.N.K., Euro beat	NOISY
Disco, E.N.K., Bigbeat Mix, Euro beat	ALTERNA
Disco, E.N.K., Classic 3	RELAXATION
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix	SILENT
Disco, E.N.K., Classic 3, Euro beat	MOONLIGHT
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix, Euro beat	KOBEBEEF





Chu Chu Rocket!

Novi modovi i ruganje protivnicima

Sonic Adventure Chaos
Završite svaki od 25 challenge mod nivoa da transformišete miševe u Chaos iz Sonic Adventure-a.

NIGHTS angels
Završite svaki od 25 mania mod nivoa da transformišete miševe u anđele iz NiGHTS.

Hard nivo za puzzles
Završite sve puzzle-ove u normal modu.

Special mod puzzles
Završite sve puzzle-ove na hard modu.

Mania mode puzzles
Završite sve puzzle-ove u special modu.

Rugajte se protivnicima
U toku battle igre, pritisnite L ili R da se rugate protivnicima. Držite L ili R da odaberete kako ćete se rugati.

Theme Hospital

Otarasite se đubreta i pacijenata

Očisti bolnicu
Snimi igru kad se bolnica napuni. Onda je ponovo učitaj i i svi otpaci i pacijenti će nestati, dozvoljavajući čist start.

Šifre nivoa

Nivo	Šifra
1	□, □, △, ○, □, X, □, X
2	X, ○, □, △, △, ○, □, X
3	○, ○, △, □, X, △, ○, △
4	□, △, ○, □, X, X, △, ○
5	○, △, □, ○, X, △, ○, □
6	□, △, □, ○, X, □, X, ○
7	□, △, △, ○, X, □, △, ○
8	X, △, □, ○, △, ○, □, X
9	△, □, X, △, ○, X, △, □
10	○, □, X, △, □, X, ○, □
11	△, ○, □, ○, △, □, ○, X
12	○, □, X, X, □, ○, □, △



Muppet Race Mania

Otključavanje svih likova, staza i vozila

Ako tačno unesete kod, pojavljuje se poruka. Kodove unesite dok Mapeti voze preko logoa.

Svi likovi
○, △, X, ○, △, X, ○, △, □, X da otključate sva 24 glavna lika.

Sve staze i vozila
△, ○, △, □, △, X, △, △, X, ○.

Otključajte Studio stazu
□, □, ○, ○, X, ○, △, ○, △, □.



Otključajte Arches stazu
□, ○, X, ○, □, △, ○, X, ○, △.

Otključajte Fraggle Rock stazu
X, □, X, □, X, □, △, ○, X, □.

Otključajte The End and six overhead staze
○, △, □, △, X, △, □, ○, △, X.

ASTEROIDS

Cheat mod, Excalibur brod ...

Pažnja: Ovo je igra za Game Boy Color, ne mešajte je sa Asteroidima za stari Game Boy.

Cheat mod
Unesite "CHEATONX" kao šifru. Onda u toku igre, pritisnite Select da bi se pojavio cheat meni. Pritisnite Up ili Down da odaberete nivo i Left ili Right da odaberete zonu. Pritisnite A za neranjivost (001 će se pojaviti ukoliko ste uradili pravilno).

Klasična Asteroids mini-igra
Unesite "QRTREATR" kao šifru.

Excalibur brod
Unesite "PROJECTX" kao šifru.

Šifre za nivoe

Nivo	Šifra
2	SPACEVAC
3	STARSBRN
4	WORMSIGN
5	INCOMING

VAGRANT STORY

Vagrant Story



Zadržite predmete iz prethodne igre

New Game + opcija
Završite igru, pa učitajte snimljenu igru. Ovo će vam dati opciju "New Game +". Ovo vam daje dostup predmetima i oružjima iz prethodne igre.

Option Tuning Car Battle 2



Završnica, svi automobili

Gledanje završne sekvence
Na naslovnom ekranu pritisnite R1, O, △, Desno na kontroleru dva.

Svi automobili
Unesite kod za gledanje završne sekvence. Onda, selektujte arkadni mod i pritisnite R1, O, △, Desno na kontroleru dva.

GRAND THEFT AUTO



Preskakanje epizode i izbor nivoa

Preskakanje epizode
Sledeći trik će vam omogućiti da napredujete u sledeću epizodu nivoa na kome ste. Ginite ili budite uhapšeni sve dok vam ne nestane života. Kada se pojavi ekran koji prikazuje statistike pritisnite A da startujete ponovo i odaberite isti lik. Sledeća epizoda na nivou će biti otključana. Ponavljajte ovu proceduru da otključate sve nivoe. Pažnja, kada počnete sledeću epizodu pauzirajte igru i pritisnite B da bi nivo bio zabeležen u memoriji.

Izbor nivoa
Preimenujte bilo koji lik u "LEVELS" da otključate sve gradove. Kao drugi način uradite isto ali sa "WENDY".

Beskonačno municije
Preimenujte bilo koji lik u "FULL".

Skriveni likovi
Preimenujte "KELLY" u "SUMNER" da otključate skrivene likove.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem GB, Boylight i 4 kertridža u torbi kao komplet. Srđan, posle 7h
tel. 3248-779

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam: Super nintendo sa 7 igrica, 2 Game Boy-a, Commodore 64, Pro 200 (preko 100 ugrađenih igara), sintisajzer, za Sony Play Station, uz doplatu
Radović Branko, 460-216, 063/379864

Menjam diskove za Play Station
tel. 011/584-350

Menjam igre za Dreamcast: Mortal Combat Gold i UEFA Striker za druge igre za Dreamcast.
tel. 018/875-400

Prodajem GB, Boylight i 4 kertridža u torbi kao komplet. Srđan, posle 7h
tel. 3248-779

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima. Prethodno nazvati.
Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

pomagajte drugovi

Od ovog broja uvodimo novu rubriku u kojoj pomažete jedni drugima. Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !!!!!

FEAR EFFECT

✉ Da li je običan časopis, ne to je BONUSMEN! Prvo sve pohvale za list, odličan je ali su mi se prva tri broja više sviđala. Ne znam zašto ali tako je. ... Da ne dosađujem više, samo još nešto. Da li možete da mi kažete šta treba da uradim u igri "Fear effect" na samom početku trećeg diska kod madam Chen kada se igra sa Gailom?

Željko iz Zaječara

TR3 i MEDIEVIL

✉ Zdravo Bonusovci!

... Sve u svemu COOL časopis! I još nešto bih vas zamolio za kraj. Pošto sam zapeo u Tomb Raider-u 3 i Medivilu I, bio bih vam zahvalan da napišete neke šifre za njih. Unapred hvala, vaš verni čitalac

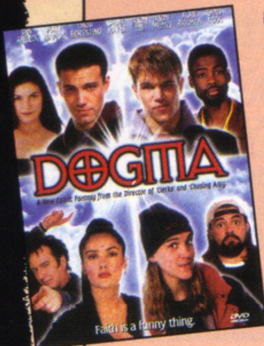
Jović Miloš

Ukoliko znate da im pomognete ili ste i vi negde zapeli, pišite nam, a mi ćemo objaviti vaše pismo.



DOGMA

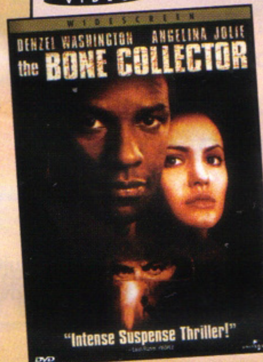
Još jedna komična fantazija od reditelja filmova kao "Clerks" i "Chasing Amy", ovaj film o kome se cele prošle godine baš pričalo je ujedno i najsmešniji (što je možda i tačno!?). U ovoj nadasve veseloj komediji, reditelj KEVIN SMITH nas uvodi u život dva anđela proteranih iz raja (BEN AFFLECK i MATT DAMON), koji pronalaze način kako da se vrate u raj. Jedina začkoljica? Samim tim što bi prošli kroz "vrata" za raj uništiće sav živi svet! U pokušaju da ih zaustavi, Glas Boga (ALAN RICKMAN) je nahuškao ciničnu smrtnicu Bethany (LINDA FIORENTINO), da spasi svet, tako što će zaustaviti dva anđela da stignu do željene destinacije- New Jersey-a! Ubacivši u film još i dva proroka koja to nisu, Jay i Tihi Bob, pametnog i malo poznatog 13 - og apostola (CHRIS ROCK), (a posebno je upečatljiv njegov ulazak u film!). I na kraju jednu sexy, bivšu muzu (SALMA HAYEK), dobijate neverovatno histeričnu trku sa vremenom, a šta se desilo na kraju? Pa odgledajte film, jer ja kritičar nisam, ali ovaj film stvarno vredi pogledati.



The BONE COLLECTOR

Nisam neki vrstan kritičar, ali mogu da prepoznam dobar film, a ovaj to sigurno jeste, i zaslužuje visoke ocene.
On ubija svoje žrtve i ostavlja za sobom čudne delove bizarne slagalice. Možda jedini čovek koji može da predoseti šta će sledeće da uradi je Lincoln Rhyme (DENZEL WASHINGTON), nekada najbolji policajac u odeljenju za ubistva. Međutim, posle jednog tragičnog incidenta, ostaje prikovan za postelju, i može samo da gleda kako njegove kolege rade...sve dok se ne udruži sa novajlijom, Ameliom Donaghy (ANGELINA JOLIE), koja sa velikom hrabrošću sakuplja rešenja koja im otkriva da bi rešili slučaj.
Ali ubica je osetio da su mu za petama, a Rhyme provalio da su na tragu brutalno sadističnom ubici, koji neće prezati ni od čega da završi svoju smrtonosnu misiju, i u bilo kom trenutku čak i njih dvoje mogu postati njegove sledeće žrtve - i na taj način da njihov prvi zajednički slučaj postane poslednji!





THE THIRTEENTH FLOOR

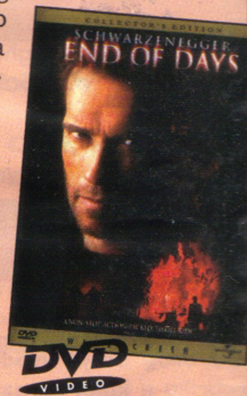


Barijere koje odvajaju fantaziju od realnosti jednostavno ne postoje u ovom filmu, gde se sudaraju dva paralelna sveta puna laži, ludila i ubistava.
Sve se dešava na trinaestom spratu zgrade velike korporacije gde su hi-tech vizionar Douglas Hall (Craig Bierko) i njegov kolega Whitney (Vincent D'Onofrio) "otvorili" vrata neverovatnom virtuelnom svetu - Los Angeles oko 1937. godine. Međutim, stvari kreću naopako kada je otkriven iskasapljen leš moćnog šefa njihovog tajnog projekta, i okrive samog Hall-a za taj zločin. U međuvremenu stiže prelepa i zagonetna Jane Fuller (Gretchen Mol), tvrdeći da je ona kći pokojnog šefa. Momentana, skoro magnetna privlačnost prema njoj, samo produbljuje linije između stvarnosti i virtuelnog sveta. Da li je on stvarno ubica? Da li je beskrupulozna Jane nekako povezana sa celim tokom događaja? Da bi pronašao odgovore na pitanja, Hall će morati da pređe tanku liniju realnosti i uđe u virtuelni svet koji je on stvorio, i suoči se sa neverovatnom istinom o svom postojanju.
Ovaj film je jedinstven, jer je tradicionalni film "noir" i klasični science fiction triler. Filozofska pozadina filma - ko je stvaratelj, a ko je stvoren, šta je stvarno, a šta ne - je sama srž ove priče.



END OF DAYS

Akcije u filmu sa Arnoldom Švarcenegerom nikada ne nedeostaje, pa ni ovog puta gde se sukobljava sa najvećim zlom koje postoji na Zemlji - samim đavolom. Film obiluje specijalnim efektima, što je i jedina dobra strana ovog filma, koji nije ništa posebno (očigledno je Švarci na zalasku karijere i popularnosti, pa mu treba neki hit, možda Terminator 3?). Priča počinje tako što bivši istrošeni murkan, Jericho (Švarci) u New York-u dobija zadatak da bude telohranitelj čudnom strancu (Gabriel Byrne). Ubrzo zatim, sprečava neverovatan pokušaj ubistva, i u istrazi koja je usledila, on i njegov partner (Kevin Pollak) spašavaju život prelepoj i prestrašenoj York (Robin Tunney), čija sudbina teži smrti, đavolu i sudbini čovečanstva. Sve je na Jerichu. Da spasi devojku, svet i svoju dušu. Hoće li uspeti protiv najvećeg neprijatelja do sada - Satane!? Pogledajte ovaj izuzetno komercijalan film.





Zahvaljujemo se DVD klubu **EXIT** na ustupljenim diskovima

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu?
Zaglavio si se i ne znaš gde dalje?
Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš telefon 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za svoju omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada: PlayStation konzolu, volane, džojstike, pištolje, seat masažere, dual shock kontrolere, diskove za PC i PlayStation, torbe, majice, priveske i kao glavnu mega premiju: PlayStation 2

Na ovom telefonu možete dobiti trikove za 











041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

darko wolf ® 2000.